LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI

joystick NOVEMBRE 1995

joystick

N° 65 NOVEMBRE 1995

Prouesse technique :

EURO FIGHTER 2000

Enfin dévoilé :

STONEKEEP

le jeu tant attendu d'Interplay

SPÉCIAL ENQUETE

LES PIRATES : comment font-ils ?

CADEAU !

1 entrée GRATUITE OFFERTE pour le SUPER GAMES SHOW

EN JOYSTICKOVISION :

FIFA 96/ACTUA SOCCER

Le leader perd à domicile 0-1

LE GORE A GORE :

HEXEN (HERETIC 2) vs WITCHAVEN

GRATUIT*

1 CD de démo 3DO avec ce numéro

*en échange du coupon intérieur

T 2788 - 65 - 35,00 F

N° 65 • NOVEMBRE 1995 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9$ • PORTUGAL CONT : 1200 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40F

NOVEMBRE 1995 • 35 F 65 joystick


PC CD-ROM

Sommaire

NOVEMBRE 1995

LES TESTS DU MOIS

ET AUSSI

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo, Cooli.
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet), Tibérius (Pascal Pluchon) Cooli (bruno cardot).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Sylvain Simoneau, Derek De La Fuente.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Marie Hedon.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – CHAMPA – PPO – COMPO IMPRIM**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine, © M. Marizy
Couverture : EURO FIGHTER 2000 © DID/OCEAN
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réalisation du CD ROM: Daniel Lauro - TCB - Mic Dax - Claude Lucas - Richard Escoffier - Fabien Deleval.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.



en réponse à votre courrier

études sauvé !

Étudiant en 2ème année de B.T.S. informatique industriel, je souhaiterais travailler plus tard dans le domaine de la conception d'images de synthèse ? Pensez-vous qu'il faille que je me constitue un book afin de présenter mes travaux à différentes sociétés qui pourraient m'aider à parfaire ma formation, ou pensez-vous qu'il faille me tourner vers une année de spécialisation ? Le cas échéant, pourriez-vous m'indiquer des adresses d'universités ou de facs enseignant ce type de diciplines ?

M. Leblanc, Vitry le François

Book ou formation complémentaire ? N'ayant pu voir vos réalisations, difficile de trancher. Si vous souhaitez connaître quelques adresses de lieux de formations, consultez le dossier traitant de ce sujet dans Joystick n° 59. Vous trouverez également quelques renseignements auprès de l'ONISEP (3615 ONISEP). Cela dit, sans préjuger de la qualité de votre travail, je crois pouvoir vous conseiller la deuxième solution car je sais que les éditeurs ou studios de créations français (Coktel, Cryo, Delphine, Ubi Studio, Infogrames, etc.) engagent souvent des gens ayant suivi auparavant une formation.

abc...

Je voudrais commencer la programmation. Pouvez-vous me donner le nom d'un bon assembleur en C ?

P.A. Bruxelles

Non, c'est impossible car ça n'existe pas. La question revient à demander à un libraire un dictionnaire de la langue française rédigé entièrement en anglais.
Un assembleur est un assembleur, un langage C est un langage C. Il existe des langages C chez différents éditeurs (Borland notamment), mais d'après votre question, je crois pouvoir deviner qu'il vous manque pour le moment les bases nécessaires pour vous lancer dans l'étude de la programmation.

sweat dream

Existe-t-il un programme qui permette d'utiliser les jeux Atari sur PC ? Si oui, lequel, afin que je l'achète en vitesse ?

Un lecteur anonyme

Si un tel programme existait, je ferais des pieds et des mains pour en être le distributeur exclusif, et après je vivrais de mes rentes jusqu'à la fin des mes jours. Ben non, ça n'existe pas. Tout ce qu'on peut espérer un jour, c'est un émulateur qui permettrait de faire tourner les logiciels sur PC. Un émulateur «transforme» une machine en une autre. Pour l'instant, on trouve surtout d'excellents émulateurs C64 sur PC.

Auteur d'un roman écrit il y a quatre ans sur le Atari ST, à l'aide du logiciel "Le Rédacteur", je dois, à la demande d'un éventuel éditeur, remanier sa présentation. Comme le roman en question fait près de 400 pages, il faut à tout prix que je réussisse à le récupérer sur Word 6. Comment faire ?

D. Lanoix, Cheillé.

Le plus simple est que vous formatiez une disquette sur PC en simple face. Si le système d'exploitation de votre Atari est suffisamment récent, vous pourrez alors y sauvegarder votre roman en mode ASCII afin de l'importer sous Word 6. Il faudra sans doute faire quelques essais afin de trouver le bon mode de sauvegarde (texte seul, texte avec sauts de lignes, etc.), mais la manœuvre devrait vous donner entière satisfaction. Bien entendu, les mots en gras, italique et autres soulignés apparaîtront sous Word 6 avec le même style que le reste du texte.

content

Vous êtes le seul magazine de jeux à avoir correctement noté le jeu Dungeon Master 2, je tiens à vous en féliciter. Les autres ne prennent en compte que l'aspect technique, mais jamais l'intérêt proprement dit. Il suffit qu'un jeu regorge de vidéos, d'images de synthèse pour qu'il se voie doté d'une bonne note. Félicitations d'être resté objectif et impartial envers tous les jeux testés.

Christophe C. Montbardier

Merci, merci ! Cela dit, même si je suis personnellement d'accord avec la note de Dungeon Master accordé à Joystick, il faut reconnaître que ce type de jeux pose problème. Je déteste les formules toutes faites, mais en voici une qui résume bien la situation : qui peut le plus peut le moins. On est en droit d'attendre d'un jeu qu'il soit également beau. Le plus difficile, c'est de faire un jeu intéressant et non pas d'ébabir les gens avec des tas de belles images de synthèse. Donc, les créateurs de DM2 sont coupables d'avoir bâclé la tâche la plus facile à réaliser. Alors se pose la question : nous sommes d'accord pour dire qu'il est scandaleux de bien noter un jeu beau et inintéressant, mais est-il vraiment illégitime de mal noter un jeu moche et intéressant ? En l'occurrence, je me souviens d'une réunion assez houleuse au sujet de DM2. En effet, après chaque bouclage (lorsque tous les textes sont écrits et même mis en page, bref juste avant que tout soit envoyé à l'imprimeur), la rédaction au grand complet se réunit afin de «réguler» les notes. Nous établissons donc une liste afin de comparer les produits entre eux. Dans le cas de DM2, ce ne fut pas tâche aisée car les arguments «pour» et «contre» se valaient largement. Nous avons décidé de marquer le coup, car trop de jeux inintéressants mais esthétiques sortent depuis quelques mois. Attention, futurs DM2, nous ne serons pas aussi coulants la prochaine fois !

i can get no satisfaction

Monsieur, je viens d'acquérir la mise à jour de Windows 95. J'ai la très mauvaise surprise de constater que des documents de travail établis sous Windows 3.1 ne peuvent plus ressortir correctement du fait de fautes de frappe systématiques dans les polices. Après plusieurs appels au support technique où aucune solution satisfaisante n'a pu m'être proposée (la dernière en date étant d'attendre la sortie de Publisher 95 !), je suis contraint d'effacer Windows 95 du disque dur (...). Je trouve inadmissible que des problèmes puissent apparaître et surtout que vos techniciens soient incapables d'y remédier quant on connaît l'ampleur de Microsoft et de ses campagnes publicitaires. Je vous demande par conséquent une intervention rapide, ou le remboursement de Windows 95.
(NDR : courrier adressé à Microsoft, au fournisseur du logiciel et à Joystick).

Docteur P. Randuineau, Précy sur Oise.

Bon, ne revenons pas sur Windows 95, ça fait suffisamment de temps qu'on vous dit de vous méfier. En revanche, un point important à soulever concerne en effet les conditions de vente des logiciels. Tirant pour une fois bénéfice du piratage, les éditeurs de logiciels ont imposé un système de conditions de vente qui met l'utilisateur honnête dans une position fort désagréable. Normalement, il est tout à fait possible de changer un produit ne pouvant subir de dégradation à la première utilisation lorsqu'on dispose d'une preuve d'achat. Mais en ayant rompu l'enveloppe protégeant les disquettes ou le CD, vous avez dégradé le produit et vous tombez sous le coup d'une autre loi, celle impliquant que vous acceptez les conditions de vente de l'éditeur, totalement prohibitives comme celles de ses concurrents d'ailleurs.
Il serait temps de mettre de l'ordre dans tout ça, et je vous engage à contacter l'INC. J'engage également la presse «professionnelle» à monter au créneau, ce qui lui permettrait de démontrer qu'en plus d'écrire chiant, elle peut à l'occasion faire preuve de sérieux. Mais allez savoir pourquoi, je sens confusément qu'il ne se passera rien de ce côté-là. Par ailleurs, loi ou pas, il serait normal et "fair play" (si l'expression a encore quelque valeur dans le monde des affaires) que Microsoft vous reprenne ce logiciel, puisque vous ne pouvez en avoir l'utilité. Ça ne coûte pas cher et ça fidélise certainement plus le client (puisque vous êtes satisfait de Windows 3.1) qu'une campagne de pub ringarde. Je ne pense pas que cette vente ratée mette Billou dans une situation inconfortable. Quoi qu'il en soit, tenez-nous au courant de vos démarches, nous tâcherons d'en faire l'écho auprès de nos lecteurs.

Courrier entièrement lu et répondu de façon artisanal par Moulinex, selon la traditionnelle méthode connue par les Artisants-Compagnons du Saint-Courrier.

Le CD-

Vive le Disk Operating System

Voilà, ça fait deux petits mois que Windows 95 est sorti. Bon nombre d'entre vous ont pu juger de la souplesse, de la fiabilité, de la stabilité du produit. Ou bien ils ont jugé le produit très surfait, inutile et instable au possible, voire un peu pompé sur le système 7. Quoi qu'il en soit, je le répète, sur ce CD, tout marche. S'il y a des problèmes, ils viennent de votre configuration, chaque jeu ayant lui-même ses particularités pour tourner, un driver vesa par-ci, un driver souris par-là, un coup de pompe dans l'unité centrale par ailleurs. Oups, non, j'ai rien dit, évitez ce genre de remède. Et puis peut-être avez-vous Windows 95 ? Certaines applications sont optimisées pour ce logiciel, mais les bugs existent et demeurent jusqu'à nouvel ordre. Mais bon, on n'est pas chien, on a mis sur le CD quelques logiciels pour Windows 95. Mais à la rédac, on commence à se demander si Billou n'a pas lancé Windows 95 pour relancer le DOS, en fait !

LES BELLES ANIMATIONS



Vous avez été quelques-uns à nous envoyer des animations dédiées à Joystick. Ça fait plaisir et c'est beau. Merci et continuez !

En cas de problème
CD Anim
Lisez les fichiers FLI avec AAPLAY.EXE (sous dos)

SUR PC

LES BEAUX DESSINS



Elles sont bien belles vos carottes ce mois-ci ! On ne s'en lasse pas. On aime bien recevoir ce genre de courrier. Donc, merci et continuez !

En cas de problème
CD Menu
Lisez les fichiers PCX avec Paint brush

LES BELLES VIDÉOS

Ce mois-ci, il n'y a que deux vidéos, mais elles ont gagné en longévité. Et précipitez-vous pour regarder la vidéo de Wing Commander IV made in Joystick qui s'avère déjà très impressionnante. Eh oui, la technique du fond bleu c'est bien, mais ça ne vaut pas un bon vieux décor !

En cas de problème
CD AVI.JOY
Lisez ces fichiers avec Mplayer

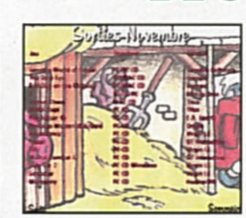
LES BEAUX TRAINERS
(DANS LA BELLE CUISINE)



Pas loin de 250 trainers vous sont offerts dans ce CD. Si vous ne trouvez pas votre bonheur là-dedans ! Entre autres, vous trouverez ceux de Fade to Black, Mechwarrior2, UFO, Colonization, Panzer General, Micro Machines. On en a eu un à la dernière minute : celui de Command and Conquer, mais faute de temps, il n'est pas dans le menu mais dans le répertoire Conquer. Vous pourrez avoir des brouzoufs à donf'. Attention, pour chaque jeu, il existe plusieurs versions (anglaise, française, patchée ou non etc.) et certains trainers ne marchent pas. Pire, ils font parfois planter le jeu ! Avant d'installer un trainer, il convient de faire une copie de vos sauvegardes ou un back up complet du répertoire.

En cas de problème
CD COOL
Yourmenu.exe

LES BELLES DATES DE SORTIE



Les sorties des jeux les plus attendus des prochains mois. Bien entendu, nous faisons cette liste selon les différents communiqués de presse. Nous n'en savons pas plus, pas la peine d'appeler au journal si le jeu n'est pas sorti en temps et en heure.

LES BEAUX GREETINGS



Un berrichon qui pète les plombs, ça donne ce CD et cette rubrique pourtant habituelle mais un tantinet différente. À propos, si vous avez un pote qui possède un Mac, n'hésitez pas à explorer CD Mieux Mieux, lui aussi, bien Destroy.

LES BEAUX SHAREWARE

CD Sharewar



Tout d'abord, un petit Tips : cliquez sur le plongeoir sans quoi vous lanceriez immédiatement un jeu sans avoir pu voir le menu, un problème de boutons...

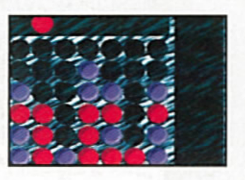
Tyrian



Un petit jeu de tir bien présenté et très rapide. Le but : aller le plus loin possible.

En cas de problème:
CD Tyrian
Setup

Puissance4



Une des nombreuses versions micro du célèbre jeu où l'on doit aligner quatre pièces de la même couleur.

En cas de problème :
CD Puiss 4
P4

-Rom



Oh, ben le Biss, il a ben fait les chose c'mois-ci. Nous v'là donc à l'ferm' de Joy. Le Léo, il va vous faire l'descriptif des démos, des charvéres, des trucs et des bidules, d'une multitude de trainers, bref comme d'hab que du bon.

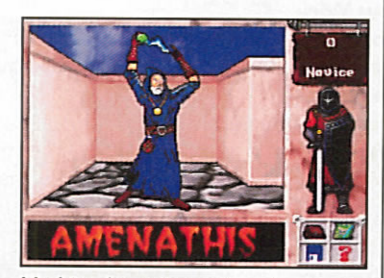
Farocar



Un jeu de pousse-pousse revu et corrigé où votre pousseur est un véhicule.

En cas de problème :
CD Farocar
Farocar

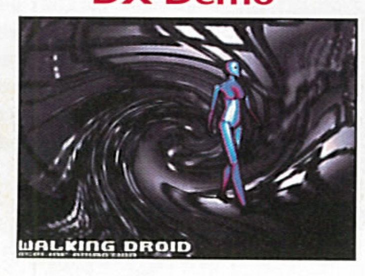
Amenathis



Un bien beau jeu qui enchantera les enfants et peut-être vous-même. Plein d'humour, ce soft est un mélange de jeu de rôles assez simpliste et d'éducatif où les questions sont très nombreuses. D'autres productions devraient suivre.

En cas de problème :
CD Amenathi
Installe

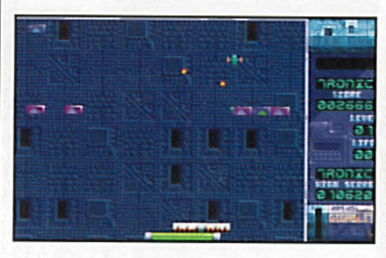
DX Demo



Une belle démo où l'on se contente de regarder les images qui défilent. Ca demande une bécane puissante.

En cas de problème :
CD DX
DX

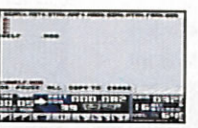
Tronic



Un casse-briques fantastique qui éclatera tous les fanatiques d'Arkanoïd et autres jeux de ce type.

En cas de problème :
CD Tronic
Tronic

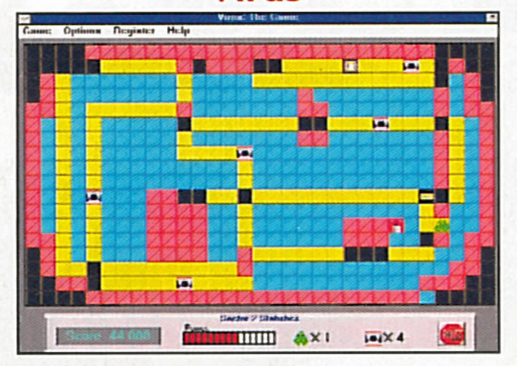
Rmp32



Un player de Mod qui contient de très nombreuses options et s'avère très souple d'utilisation.

En cas de problème :
CD Rmp32
Rmp32

Virus



Un jeu qui n'est autre qu'une métaphore de disque dur ! L'écran rappelle d'ailleurs souvent divers utilitaires de défragmentation.
En cas de problème :
CD Virus
Setup

Warpath



Dans le style de Star Trek (shareware), prenez les commandes d'un vaisseau et explorez les systèmes solaires.

En cas de problème :
CD Warpath
Setup

Blind Justice

Un jeu qui alterne rôle, aventure et arcade ; en plus c'est intéressant.
En cas de problème :
CD Blind
Setup

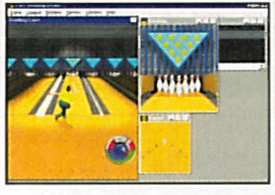


PROGRAMMES POUR WINDOWS 95
CD WIN95

Pressure Drop

Une sorte de Tetris en un peu plus compliqué.
CD Drop
Setup



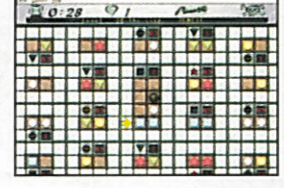


PBA

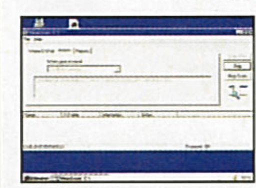
Un jeu de bowling très bien réalisé, mais bon, faut Windows 95.
CD PBA
Setup

Under Pressure

Encore un jeu de pousse-pousse mais avec quelques options particulièrement originales.
CD Under
Setup

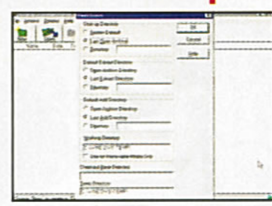


Anti virus Mc Afee sous W95



Un des plus puissants anti-virus déboule sous Windows 95. Aussi bien que sous Dos. Pareil que la lessive avec le nouvel Omo et les nœuds en plus.
S95-100e

Winzip sous W95



Pour zipper et dézipper facilement vos fichiers sous W95. Ça existait déjà sous Windows, tout pareil !
Wznt

LES BELLES DÉMOS
CD DEMOS

Ultimate soccer manager

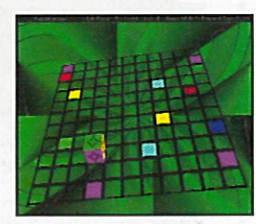


Testé dans Joystick 61
Nous avions déjà passé une démo de ce soft dans un de nos CD. Nous avons eu une version plus complète, plus jouable. La voici !

En cas de problème :
CD Ultimate
Setup

Worms

Testé dans ce numéro
Même si visuellement c'est un peu léger à l'heure des Magic Carpet and Co, ce jeu demeure passionnant.
En cas de problème :
CD Wormdemo
Worms



Endofurn

Un jeu assez étrange. Il faut que la face supérieure de votre curseur soit de la couleur du carré en dessous de lui pour l'éliminer.
En cas de problème :
CD Endofurn
Endofurn

Stone Keep

Preview dans ce numéro
Ça a la couleur et l'odeur d'un doom-like, mais dans la réalité ça ressemble vachement plus à un jeu de rôles ou d'aventure. Et c'est bien stressant.
En cas de problème :
Revenez à la racine (C:)
Tapez Install

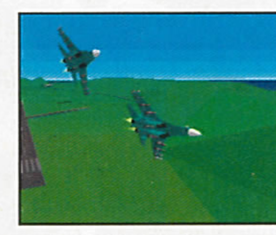


Chrono Master



Un jeu d'aventure spatiale qui s'annonce très prometteur et complexe à souhait.
En cas de problème: Allez dans le répertoire chrono
Tapez : setup, suivez les instructions
Attention, il y a un petit problème. Si votre CD-Rom est déclaré en une autre lettre que E. Éditez le fichier CD.dat du répertoire (Edit CD.DAT) et à la place du E, tapez la lettre qui correspond à votre lecteur de CD-Rom. Bien souvent c'est "D".

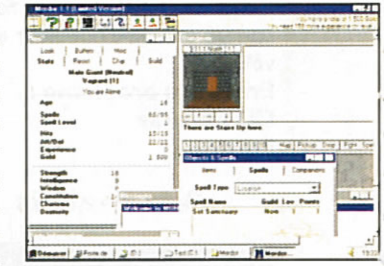
SU27 Flanker



Preview dans Joy 63
Attention, démo tournante, vous ne pourrez donc pas apprécier la souplesse du pilotage, mais en revanche vous pourrez admirer la fluidité de l'animation.
CD SU27
SU27

Mordor

Jeu de rôles par excellence, Mordor n'est pas visuel mais vous avez sans cesse un tas d'informations sur vous ou votre équipe. C'est sous Windows, donc vous pouvez ouvrir ou fermer les fenêtres qui vous intéressent.



En cas de problème :
CD Mordor
Setup

Earthworm Jim

Preview dans ce numéro
Décidément, les vers ont la part belle dans ce CD ! Après Worms, voici le jeu console qui a le plus déchaîné les passions l'an dernier.
En cas de problème :
CD EWJ
EWJ



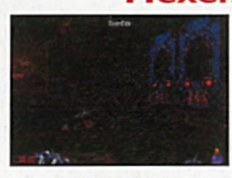
Caesar 2



Testé dans Joystick 64
Voici peut-être le plus beau jeu de gestion jamais réalisé. Cette version comporte une présentation générale du jeu très visuelle et la démo jouable.

En cas de problème :
CD C2
C2

Hexen



Testé dans ce numéro Est-ce un doom-like ? Oui ! Mais est-ce un doom ? Non ! Beaucoup plus subtil que son ancêtre, vous pourrez jouer avec trois persos différents.

En cas de problème :
CD Hexen
Install

Capitalism



"Bill gates du monde entier, unissez-vous!", pourrait être le sous-titre de ce jeu. Visuellemnt très beau.

En cas de problème :
CD Capdemo
Setup

Fury3



Testé dans ce numéro Version Windows de Terminal Velocity, ce jeu est toujours aussi beau mais un peu plus lent. Dommage...

En cas de problème :
CD _storage
CD Williams
CD Furydemo
Fury3X

Mechwarrior2



Testé dans Joy 63 Enfin une démo de ce jeu fabuleux qui vous mettra aux commandes de robots hyper-puissants.

En cas de problème :
CD MW2demo
Setup

Earthsiege2



Le jeu initial était déjà fabuleux ! Ici, l'aspect graphique a été considérablement amélioré à tout point de vue : textures, robots, persos.

En cas de problème :
CD Earth2
Setup

BON PLAN !

Vous avez vu les beaux CD qu'il y a dans Joystick? Et si vous nous filiez un coup de main? C'est tout simple, si vous réalisez des animations 3D "spécial Joystick", envoyez-les nous et la meilleure servira chque mois d'ouverture à notre CD ROM.
Le créateur de cette animation mensuelle gagnera un abonnement d'un an à Joystick. De plus, le meilleur de l'année empochera 10 passeports pour Disneyland Paris.
Moi je dis bravo!

Envoyez vos oeuvres à :
Joystick "concours Intro CD-ROM"
10, rue Thierry Le Luron
92592 Levallois Perret CEDEX.

SUR MACINTOSH

«Qu'est-ce que CD Mieux Mieux ?», nous sommes-nous demandé ce mois-ci. C'est un produit multimédia. «Et qu'est-ce que le multimédia ?», nous sommes-nous interrogé. Nous avons lu tout plein d'articles ici et là, et nous en avons conclu que, grosso modo, c'était le mariage de la micro-informatique et de la télé. "Oui mais alors», nous sommes-nous reproché, «la micro c'est O.K., on en fait, mais la télé, il n'y en a pas des masses dans CD Mieux Mieux».

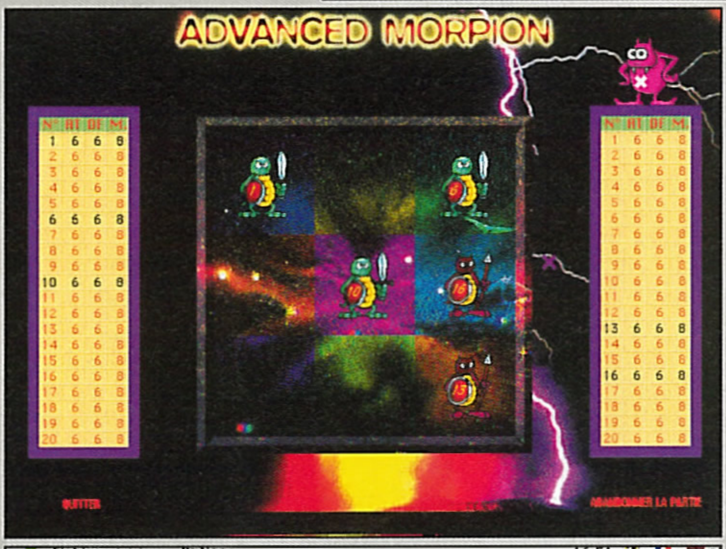
Du coup, voilà, nous avons créé une nouvelle chaîne de téloche, on a pris des locaux, du matériel et débauché l'un des présentateurs les plus brillants de la profession. Avec Canal Marcel, CD Mieux Mieux est désormais un vrai produit multimédia. Pour capter MTV (MarcelTV™), il vous faut placer Quicktime et les autres extensions (fournies sur le CD) dans votre dossier système.

«Bon, on a une télé, c'est bien beau, mais qu'est-ce qu'on y fait ?», nous sommes-nous lancé à la figure. «La télé, c'est le mariage de l'info et du divertissement». Le divertissement, c'est bon, on en fait, avec la démo de Marathon 2 (on vous passera la démo officielle plus tard), celle de Bugs Banny, un jeu de baston, une bonne tripotée de jeux shareware pas dégueulasses, des utilitaires, des mises à jour, etc, comme d'hab. Donc, le divertissement, O.K., il y a ce qu'il faut, avec en prime le nouveau jeu de TCB, Advanced Morpions 2, un jeu à jouer à deux.

Bon, mais il nous manquait l'information. Alors on a acheté de la déontologie, des cartes de presse, des chemises blanches, et on a fait de l'investigation à propos des idées reçues liées aux nouvelles technologies. Car notre devoir est de vous faire savoir. Rien ne nous arrêtera, pas de compromis, nous avons des chemises blanches !



«Bon ben c'est fini, et maintenant qu'est-ce qu'on fait ?», nous sommes-nous ennuyé.







• Étude! Pour la première fois, il pourrait se vendre cette année en France plus de micro-ordinateurs que de voitures. Sans aucune aide gouvernementale • Philips aurait vendu 1,2 million de CDI dans le monde, depuis 1991. Laborieux, hein? • Étude! Il y aurait 5,8 millions d'américains branchés sur Internet, plus 3,9 millions d'autres américains branchés sur Internet en passant par des serveurs commerciaux comme America Online ou Compuserve. Après quoi on arrive quand même à trouver 30 millions d'utilisateurs Internet dans le monde. Ils sont où, les 20 autres millions? En France, peut-être (rires, rires)?



CONVERSION

Le très sérieux Grolier, connu pour ses encyclopédies multimédia, se lance dans le marché du jeu avec trois titres à paraître prochainement, qui devraient être distribués par Matra Hachette. Au programme, Greg Norman Golf, qui bénéficiera d'un affichage 3D d'excellente qualité, Terror Trax et SFPD Homicide (SFPD signifiant San Francisco Police Department), deux films interactifs.

et moi, mon papa est plombier

Les agences de pub veulent bien s'intéresser aux services en ligne comme Compuserve ou America Online, mais elles demandent à avoir un moyen de contrôler le nombre de leurs abonnés. Car certains réseaux n'hésitent pas à gonfler leurs chiffres en confondant abonnés et utilisateurs, considérant qu'un même abonnement peut être utilisé par plusieurs personnes d'une même famille, par exemple. Du coup, ils multiplient par deux ou trois le nombre d'abonnements qu'ils ont effectivement vendu et augmentent d'autant le prix de l'espace publicitaire sur le serveur. Et qu'est-ce que vous voulez, les annonceurs n'apprécient pas qu'on les prenne pour des pigeons, ou en tout cas que ça puisse se voir autant que ça.

Pour la première fois depuis près de deux ans, des Amiga tout neufs, des A1200, sont en vente en Angleterre, dans plusieurs magasins. Ça ne nous rajeunit pas.

scoumoune (!)

Après les déboires d'Apple avec son Powerbook 5300, c'est au tour d'IBM de rappeler certains de ses moniteurs 17 pouces en usine. Un défaut de fabrication fait que l'utilisateur peut être victime d'un choc électrique si le moniteur n'est pas correctement branché et s'il n'est pas relié à la terre. IBM prévoit le retour de près de cent quarante mille modèles, commercialisés depuis deux ans. Si vous avez un moniteur 9527-T01, 9527-001, 9527-005, 9527-011 ou 9527-015, veuillez contacter votre revendeur IBM le plus proche (si j'étais vous, je laisserais ma petite sœur griller sur le moniteur, et je ferais le procès du siècle...).

fin de mois

L'éditeur 7th Level (que nous aimons bien ici à Joy, puisqu'il sort des jeux atypiques et sortant des sentiers mille fois battus) avait besoin d'un peu de liquide pour se lancer dans de nouveaux investissements et aussi pour rembourser d'anciennes dettes. Dans ces cas-là, on a trois solutions; ou bien on va taper son banquier (en s'endettant pour quelques années), ou bien on vend quelques morceaux à une autre société interessée (en perdant un peu de son indépendance), ou bien on propose publiquement à qui veut d'acheter des parts de la société (en confiant son destin à des investisseurs tendance spéculateurs). C'est ce qu'a choisi de faire l'éditeur, en vendant trois millions d'actions au public: l'opération pourrait lui rapporter jusqu'à 60 millions de dollars. 300 millions de francs, moi je dis qu'il aurait eu tort de se priver.

instantané

Sur la dizaine de bouquins que nous avons reçu ce mois-ci, trois sont consacrés à "I-cant-get-no-satisfaction 95" et cinq à "Internet", les autres derniers traitant de sujets à la mode l'année dernière ou même avant, genre "les virus", "la réalité virtuelle" et compagnie. L'année prochaine, avec quoi les éditeurs de bouquins feront-ils leurs choux gras, et les éditeurs de feuilles de choux (nous) leurs, euh, tirages ?

Vous savez ce que c'est qu'un cache? Vous achetez des processeurs avec "cache niveau 2", des disques durs avec "optimum caching", des logiciels de cache, mais concrètement? Très simple: c'est un petit bout de mémoire (selon les cas, intégrée au processeur, sur une carte video, dans un disque dur, ou même une partie de la mémoire principale) qui sert à stocker les informations dont on a souvent besoin. Internet étant lent comme un traitement de textes de Microsoft, les programmeurs de logiciels d'accès au Web ont eu l'idée d'intégrer un cache à leurs programmes: si vous allez une première fois sur un service, l'affichage est mémorisé sur votre disque dur, et lors des accès suivants, c'est simplement la page stockée sur disque qui est affichée, ce qui évite la durée de transmission de la page en question par modem. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes, si les propriétaires des serveurs Internet ne s'étaient aperçu que ça faisait singulièrement baisser leurs nombres de "hits", c'est-à-dire de connexions: avant, quand un utilisateur allait 10 fois sur un service, le service enregistrait 10 visites; aujourd'hui, il n'enregistre plus que la première, les 9 autres étant traitées directement par le logiciel d'accès. Or, pour vendre un service, il faut avoir le plus grand nombre possible de hits, pour prouver qu'on a beaucoup de clients. Les serveurs Internet se sont plaints auprès des programmeurs de logiciels d'accès; ça a donné l'idée à ceux-ci de leur vendre l'info, c'est-à-dire de les informer - en envoyant quelques octets sur le réseau, et moyennant subsides - à chaque fois qu'une page "cachée" était chargée. Ah ben eh, c'est la jungle, hein.

2258

C'est la date à laquelle se passe l'installation du premier groupe de colons sur la base de Pluton 5 dans le jeu Metal Rage de Titus, installation quelque peu perturbée par l'arrivée inopinée d'une horde d'Aliens. Aux commandes de l'un des trois tanks de combat, vous devrez sauver l'univers et découvrir qui sont véritablement ces envahisseurs. Bref, voilà un jeu de simulation/arcade pour PC, en disquette et CD-ROM qui bénéficiera d'un affichage 3D temps réel et d'un son stéréo élargi 16 bits. Il sera compatible avec le casque Virtus et permettra également de jouer en réseau.





des transports de luxe

Une nouvelle version de Transport Tycoon pour PC voit le jour. Estampillée de la mention Deluxe pour l'occasion, elle comporte quatre nouveaux scénario : la forêt, le désert, la neige et bonbon land, un monde fantaisiste aux allures de Theme Park. Un mode 2 joueurs par modem ou réseau a également été implanté et quelques bugs ont été corrigés. Entièrement en français, nous essaierons de le tester le mois prochain.

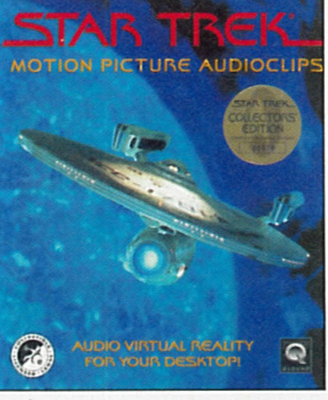
c'est gonflé !

Interactive Magic affirme avoir déjà vendu plus de 200000 exemplaires de son nouveau jeu Apache, dont plus de la moitié aux Etats-Unis. Et moi, je m'appelle Roberta. Télérama affirme avoir vendu 9000 exemplaires de son excellent CD-Rom "Moi, Paul Cézanne" une semaine après son lancement. C'est déjà vachement plus crédible. Retour aux USA où Sony prétend avoir vendu cent mille consoles Playstation la première semaine de sa commercialisation. En Europe, Sony aurait vendu pour 350 millions de francs de consoles et de jeux les quatre premiers jours. Et moi, j'ai trois millions de francs d'argent de poche par semaine et je dis à mon grand-frère de te casser la gueule si tu veux pas me croire.

Tiens, allez, on a reçu le dossier de presse, on vous le passe: salon Internet World Expo, Palais des Congrès de Paris, les 21 et 22 novembre, renseignements au (1) 45 26 39 80 • Une enquête Médiamétrie montre que 27,7% des garçons de 17/19 ans lisent Joystick "au moins de temps en temps". Nous arrivons juste derrière Science et vie, Science et vie junior et Phosphore. Chez les filles du même âge, on tombe à 2,1%, la honte pour nous!

zboinnnng

Aklaim distribuera prochainement la collection Audioclips. Cette série de CD permet d'associer des sons à différentes actions de Windows, et est de plus dotée d'économiseurs d'écran. La particularité de cette



collection est d'utiliser des banques de sons issus de films célèbres. Au choix, "Twilight Zone", "Terminator 2", "Star Trek" et "Saturday Night Live" qui proposera des clips de nombreux groupes (Blues Brothers, The Conehead, Wayne's World, etc.).

Vous êtes pirate et vous voulez gagner de l'argent honnêtement? Faites http://challenge.com-vista.com/, essayez de décoder la phrase qui est cryptée, et si vous y parvenez, vous gagnez 10.000 dollars, soit cinq patates. Ce sont des développeurs de systèmes de codage qui ont trouvé ce moyen pour prouver la qualité de leur algorithme. Allez, foutez-leur la honte! Libre accès à l'information pour tous! Non au codage! Free cheese for all!



Le président Clinton a annoncé qu'il souhaitait que toutes les classes des écoles américaines soient reliées à Internet et que chaque écolier puisse avoir accès à un ordinateur d'ici l'an 2000. Pour y parvenir, Clinton promet la mobilisation des pouvoirs publics et sollicite celle des grands constructeurs. C'est d'ailleurs dans cet esprit qu'il a remercié Apple, Sun et Xerox, tous trois ayant contribué cette année à l'informatisation de douze mille classes en Californie. En France, pas de bol, on n'a que Bull et France Télécom...

NICHE

Apple a décidé cette année d'autoriser d'autres constructeurs à commercialiser leurs propres modèles de compatibles Mac. Si, à l'exception d'IBM, les géants du PC ne semblent pas avoir été séduits par cette opportunité, d'autres moins réputés et plus spécialisés ont acquis la précieuse licence auprès d'Apple. Ce fut le cas par exemple de Radius et de Power Computing, mais le nouvel arrivant est nettement plus médiatique puisqu'il s'agit de Goldstar, en passe de fabriquer des Mac pour les commercialiser sur le marché sud-coréen, et ce dès le début 1996.

hi !

Bullfrog a eu la bonne idée de créer un patch pour Hi Octane sur PC. Hi Octane Extra permettra de disposer de nombreux plus, à l'origine exclusivement destinés à la version 3DO du jeu : choix du nombre de vies, voiture clone copiant les meilleures performances permettant de jouer contre soi-même, histoire de se surpasser littéralement, jeu à 8, etc. Ce patch sera disponible sur le XMAS DEMO CD Bulfrog, disponible à bas prix (20 francs environ).

Ça y est, la pub fait son début sur Internet, par l'intermédiaire de Compuserve. À partir du mois prochain, de petites icônes apparaîtront au bas des pages, proposant des informations ou des promotions d'une marque. Ça devrait faire baisser les prix. Compuserve, par ailleurs, propose (mais aux USA seulement) un abonnnement Internet pour 25 francs par mois. Et aussi une rubrique spéciale sur Microsoft, avec forums, téléchargement et tout le bataclan. Et on pourra bientôt faire son propre serveur http directement sur Compu. Flippe flippe, hein, Compu? Serré entre Microsoft Network et AOL qui, bien que moins performant, se taille la part du lion, il est prêt à repasser vos chemises et à donner à manger tous les jours à vos poissons pour que vous vous abonniez, le père Compu. Eh, bonhomme, si tu débuggais ton service et ton logiciel client, hein? Tu crois pas que ça attirerait plus de monde?

preums

On vous cause ici-même du nouveau format DVD (digital video disc) de Sony, Philips et Toshiba. Philips commercialisera son lecteur DVD à partir du début 97, le premier modèle étant destiné aux micro-ordinateurs. 4000 balles. Ah ben quand même

divinitel

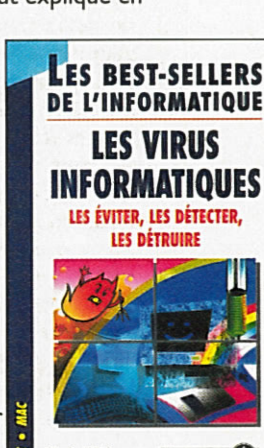
Larry Ellison, le PDG d'Oracle, a prédit: "Microsoft Network sera le dernier de ces réseaux fermés, bâtis sur le modèle du Club Med, avec des murs autour. Internet va l'emporter et Microsoft devra changer". Attention, Larry, s'il s'avère que tu as eu tort, on promènera ta tête au bout d'une pique dans les rues de Paris!

et allons-y !

Dunod y va de son bouquin sur qui-vous-savez 95 avec "Mise à Jour de Windows 3x à Windows 95" vendu moins de 70 F. La chose regorge de trucs et machins très intéressants, mais hélas classés un peu n'importe comment. Et puis, entre nous, ce n'est pas lorsque Windows 95 fonctionne qu'un bouquin est nécessaire, mais bien au contraire lorsqu'il coince et alors là, c'est le désert chez les éditeurs. À quand "Comment faire tourner correctement ce ∑@#% de ∏%# 95 à la ∂f%" ?

grippe

"Les Virus Informatiques", sous-titré "Les éviter, les détecter, les détruire", édité par Marabout explique en long, en large et n'ayons pas peur des mots, en travers, à se prémunir contre les virus et autres bestioles rongeuses de données sur Mac et PC. Pour résumer la chose, utilisez un anti-virus lorsqu'une disquette douteuse vous passe entre les mains, ou mieux encore arrangez-vous pour ne jamais utiliser de disquettes douteuses.



Le troisième Festival Européen de la Jeune Création en Infographie, organisé par l'INA et la RTBF, se déroulera à Bruxelles les 3 et 4 novembre prochains. Ouvert au public.

ENTREVUE

18F

"Toutes les vérités ... sont bonnes à dire."



PAMELA ANDERSON
D'ALERTE À MALIBU

LA VIDÉO SCANDALE

EXCLUSIF

Tiens, on continue avec les 14/16 ans. Garçons: 40,1%, en deuxième position derrière Science et vie junior. Filles: 2,8%. Re-la honte • Étude! Les deux tiers des personnes disposant d'un revenu de plus de 16000 francs par mois savent ce que c'est qu'Internet, ça tombe à moins d'un quart chez ceux qui gagnent moins de 6500 francs. Vachement étonnant • Nous vous rappelons l'existence du fanzine "Contact'PC", qui officie quand même depuis maintenant plus de deux ans. Renseignements chez Contact'PC, 13, rue C. Nodier, 25000 Besançon. Bon courage à eux.

le backup c'est la santé

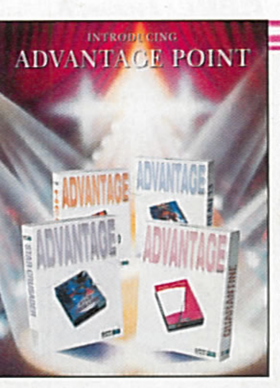
Aux Etats-Unis, vous le savez sans doute, il y a d'un côté les Démocrates (situés à gauche, mais qui seraient de droite en France; Clinton est Démocrate) et les Républicains de l'autre (très à droite, et de plus en plus; Reagan et Bush étaient Républicains). Et donc, les Démocrates viennent de se faire voler un ordinateur qui, malheureusement pour eux, contenait leurs travaux sur le système de santé américain. C'est très dommage, parce que 1) ils n'avaient pas de backup, 2) ces travaux devaient déboucher sur un projet de loi visant à contrer celui très controversé des Républicains. Certaines mauvaises langues laissent d'ailleurs entendre que cette disparition arrange bien les Républicains. Si vous avez un projet de loi, faites un backup.

bienvenue

On souhaite la bienvenue dans le monde merveilleux du jeu, à Interactive Magic, un nouvel éditeur. Cela dit, on peut être un nouvel éditeur sans être le premier venu puisque les gens de Interactive Magic ne sont pas aussi inconnus qu'ils en ont l'air. Cette équipe a en effet développé Apache Longbow. Les deux premiers jeux PC à sortir sous son propre label seront Capitalism (dont vous trouverez une démo dans notre CD) et Star Ranger. Comme son nom l'indique, Capitalism sera un jeu de stratégie économique sur PC permettant au joueur de créer un empire financier. Star Ranger, qui situe son action au XVIIe siècle, mettra en scène un jeune aristocrate picard monté à la capitale afin de finir ses études de prêtre. Une rencontre avec le jeune Antonin, un enfant de cœur prépubère à la voix de cristal le plongera dans des affres et tourments… Attendez, on m'apporte un fax à l'instant. Euh bon, le thème de Star Ranger est finalement un peu différent. Dans ce jeu d'action et de stratégie se déroulant au XXIIIe siècle, vous devrez piloter des vaisseaux dans un environnement 3D, avec des explosions partout et des extraterrestres, et pis des tas d'autres trucs rudement bien et en couleurs.







100

Cent balles, c'est un peu plus que ce qu'il vous en coûtera si vous achetez l'un des titres de la collection "Advantage Point" édité par Gametek. Premiers à paraître : "Star Crusader", "Hell", "Quarantine" et "Bureau 13".

fidèles & lâcheurs

Je ne sais pas pour vous, mais moi j'aime particulièrement le mois d'octobre, car c'est le moment qu'IDG choisit pour publier le résultat de son étude sur la fidélité des consommateurs de micro-informatique, et, curieusement, j'adore ça. Cette étude consiste à demander aux utilisateurs s'ils sont contents de leur machine et s'ils choisiraient la même marque s'ils avaient à changer de modèle. Ah, vous voyez, ça vous intéresse, vous aussi, hein? Alors, cette année, c'est Hewlett-Packard et Apple qui recueillent le plus de suffrages, près des trois quarts de leurs clients resteraient fidèles à la marque, 39% des utilisateurs Apple allant même jusqu'à se définir comme des "missionnaires" évangélisant leur entourage. En bas du tableau, c'est Packard Bell qui a les oreilles de Mickey, avec seulement 40% d'utilisateurs prêts à payer de nouveau pour la marque.

Pour la 9e année consécutive, la Chambre de Commerce et d'Industrie de Vendée organise L'Euro Vidéo Com/Multimédia 95. La manifestation se tiendra à la Roche sur Yon, 16, rue Olivier de Clisson, les 15 et 16 novembre 95. Une compétition couronnera également des œuvres vidéo ou CD-i/CD-ROM, et un prix Jean-Christophe Averty sera décerné au vidéogramme se distinguant par ses qualités créatrices et innovatrices.

L'Allemagne a des lois et des traditions bien différentes des nôtres: Mortal Kombat 3 et Killer Instinct ne sont pas sortis là-bas, à cause de la violence des ces jeux et notamment du sang qui est très mal vu outre-Rhin. En France, c'est le contraire; il suffit de mettre un autocollant "Interdit en Allemagne" pour que ça se vende.

nouvel éditeur

Par l'intermédiaire de sa division Panasonic Software, Matsushita va éditer ses premiers jeux sur CD-Rom PC et Mac. Cyberdillo, Isis et Theo the Dinosaur seront ses toutes premières productions, prévues pour sortir avant Noël.

ATTENTION SI VOUS SORTEZ BOURRÉS DES CYBERCAFÉS...



Plop! Un nouveau cyber-café vient de se créer et c'est aux Galeries Lafayette, à Paris, que ça se passe.

zonzon

Nous vous avions parlé avant l'été d'Anthony Zboralski, Frantic, ce français qui avait pu utiliser une ligne téléphonique secrète du FBI à Paris, en se faisant passer pour l'un de ses agents. Les américains avaient finalement pu le repérer en mettant ses conversations sous écoute, sans commission rogatoire, ce qui avait poussé l'avocat d'Anthony à réclamer l'annulation de la procédure. Raté, la cour d'appel de Paris a jugé que ces écoutes étaient régulières, et Anthony risque toujours jusqu'à deux ans de prison. En attendant, il a été libéré sous contrôle judiciaire, vous avez d'ailleurs pu le voir dans l'émission de Michel Field sur Canal Plus, le 16 septembre dernier.

grand écran ?

Nous venons d'apprendre de source très officieuse, que Kevin Droney, scénariste du film "Mortal Kombat", travaillerait actuellement à un projet beaucoup plus ambitieux en attendant la sortie de son nouveau film "The Woods Are Lovely, Dark And Deep". Il s'agirait d'un long métrage de science-fiction appelé Wing Commander.

KIVALA





Découvrez les célébrités cachées et gagnez la console

PLAYSTATION

en jouant au KIVALA sur

3615 JOYSTICK

Au cas où vous en douteriez encore, les jeux vidéo sont devenus une véritable industrie. La preuve, les banques s'y intéressent de plus en plus en investissant chez les éditeurs, même en France. C'est ainsi que la banque Lazard a pris des parts chez Infogrames et que la BNP a aidé ce même Infogrames dans la création d'Infonie, son serveur en ligne. Et la Financière Agache vient d'investir à son tour 20 millions de francs dans Cryo.

lord tapis vert

WillBridge, qui s'est spécialisée dans les jeux de bridge, nous propose sa seconde série nommée Match Play. Après l'initiation aux enchères, voici le jeu de la carte. Destiné aux bridgeurs connaissant déjà les règles, l'aspect éducatif est ici mis de côté. Ce programme se distingue indéniablement de ses concurrents par l'ingéniosité dont font preuve les trois autres joueurs gérés par l'ordinateur. Les routines d'intelligence artificielle paraissent très abouties, et l'ordinateur joue redoutablement bien. Pour



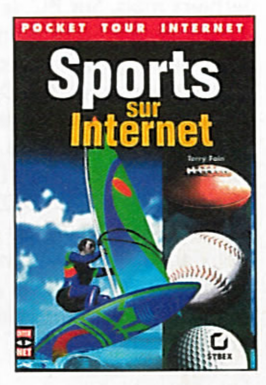
preuve, Match Play est l'unique logiciel au monde à avoir reçu l'agrément de la Fédération mondiale de bridge, la WBF. Un exploit ! À noter que la version CD du produit comporte des démonstrations des softs traitant les enchères, et qu'une version d'apprentissage au jeu de la carte est en préparation. Existe pour PC et Mac.

Le soleil vient d'entrer dans un cycle d'éruptions solaires qui va durer plusieurs années (le cycle total fait onze ans). Vous vous en foutez? Vous avez tort: vous recevrez moins bien la télé, moins bien la radio, les communications satellites risquent d'être moins fiables, et les cancers de la peau vont augmenter. On s'en fout, on pourra toujours jouer à la belote dans des bunkers, d't'façons, à Paris, on a l'habitude.

Il est difficile de s'accorder sur le premier ordinateur fabriqué. L'Eniac, qui fête ses 50 ans l'an prochain? Le calculateur de Babbage, mécanisme à roues en bois de 1833 permettant de faire des additions, soustractions, multiplications et divisions? C'est ce dernier qui vient d'être vendu aux enchères, pour environ un million et demi de francs, à un musée australien. Gardez vos PC, dans cent mille ans ils vaudront des fortunes (gardez aussi Windows 95, ça fera rire les acquéreurs).

je craque

Bon allez, on va faire un lot parce que sinon on sera encore là demain, et j'ai pas que ça à faire, faut que j'aille faire un tour sur le Net ce soir. Sybex édite "Créez vos pages Web sur Internet", "Sport sur Internet" et "Voyages sur Internet". Le premier de ces bouquins traite de l'utilisation des différents outils nécessaires à la création d'une page Web digne de ce nom. Livré avec une disquette comportant justement certains de ces outils,



cet ouvrage apprend à créer des documents au format HTML. Sans conteste, la lecture de la chose rendra de nombreux services à ceux qui découvrent ce langage particulier, assez proche d'un script. Cela dit, il ne suffit pas de disposer des outils et du savoir-faire pour créer une page Web, mais aussi de la possibilité de le faire. Pour le moment, seules quelques "providers" donnent cette possibilité à leurs abonnés, tel WorldNet et prochainement Compuserve. En revanche, les deux autres bouquins, attrayants au demeurant, semblent un peu moins intéressants, la remarque faite à propos de "Musique sur Internet" étant là aussi valable : lorsqu'on s'intéresse à un sujet, le plus simple est encore d'aller interroger un serveur spécialisé dans la recherche, genre Lycos ou le Cern. Et puis ça commence à bien faire, ces bouquins qui s'enchaînent et commencent toujours par les mêmes chapitres, consacrés à l'histoire du Net, sa formidable expansion, et que je te colle un encadré sur la "Netiquette", une liste de providers et un lexique. Pfft !!

IBM va virer un millier d'employés aux États-Unis, soit moins d'un demi-pourcent du nombre total de ses employés.



insécurité galopante

Une *étude* montre que la sécurité sur Internet, c'est pas encore ça. Pour protéger un site Internet, son administrateur peut faire appel à un Firewall, une sorte de gros filtre software censé décourager les agressions extérieures. 60% des sites en seraient équipés, ce qui représente des ventes d'un milliard de dollars cette années, mine de rien (ça pourrait atteindre 20 milliards de dollars d'ici cinq ans). L'étude en question montre qu'un site sur cinq a été "visité" cette année par des hackers, sans que cela n'occasionne forcément des dégâts, ce ne sont pas tous des sauvages. Mais le plus embêtant, c'est qu'un tiers de ces piratages a eu lieu alors qu'un firewall avait été installé. Alors soit ça n'est pas efficace, soit les informaticiens ne savent pas encore s'en servir, mais c'est peu probable (rires, rires).

LE GENOU DU MOIS

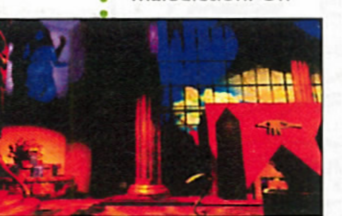
Le genou du mois, c'est le CNPF tout entier (pour les 40,1% des garçons de 14/16 ans qui nous lisent, le CNPF c'est une sorte de grand syndicat des patrons) qui vient de publier un rapport clair dans lequel il est écrit: "le développement d'une offre de services de télécommunications ou du multimédia passe par l'extension du crédit d'impôt-recherche aux efforts commerciaux des fournisseurs". Ce qui veut dire, monsieur CNPF? "On veut payer moins d'impôts". Aaah, d'accord.

PAR MICHEL DESANGLES, MOULINEX & MIC DAX



shivers

Le prochain jeu de Sierra vous entraînera dans une étrange histoire de malédiction. Un



archéologue ramène de curieuses poteries, et voilà que l'aventure commence. Shivers, pour PC



CD, devrait paraître d'ici la fin de l'année. Il proposera un graphisme 3D et de nombreuses énigmes. Ils disent tous ça.

30

30 décembre, même. C'est la date de clôture des envois pour un concours, mais reprenons depuis le début. Alors voilà : le Centre Multimédia de la Maison de la Culture de Metz organise, dans le cadre du colloque "Arts Multimédia", un concours ouvert à tous les artistes opérant dans le domaine du Multimédia sur PC ou Macintosh. Les projets sélectionnés feront l'objet d'une parution dans le CD édité par la MCL consécutivement au colloque (15 et 16 mars 96). Le gagnant se verra offrir un séjour d'un mois dans une maison d'artiste afin d'y développer sa création. Attention, une seule œuvre par personne et pas plus de 50 Mo. Pour se procurer le formulaire d'inscription, vous pouvez téléphoner au (16) 87 32 53 24 ou envoyer un fax au (16) 87 32 03 00.

mediavision

Les filiales commerciales de MediaVision vont fermer leurs portes. Les technologies Sound Wave Guide développées par la marque devraient être prochainement licenciées auprès d'autres constructeurs. Comme quoi, rien ne sert d'être d'excellente qualité lorsqu'on n'est pas compatible Soundblaster.

La version 2.5 de TimTel, l'émulateur Minitel Windows de Goto Informatique, vient de paraître. Reprenant les fonctionnalités de la version 2.0, TimTel est compatible avec Windows 95 et comporte désormais deux nouveaux utilitaires. L'album permet de sauvegarder, sous forme d'album de photos, les écrans récoltés sur les serveurs TVR ou kiosque Micro. Le Scope autorise, quant à lui, l'impression et la manipulation des données issues de n'importe quel serveur. En prime, le prix ne change pas et reste plus que correct pour un produit aussi puissant et utile : moins de 150 F livré avec cordon PC Minitel si vous ne disposez pas d'un modem. La mise à jour est gratuite pour les possesseurs de l'ancienne version qui n'auront qu'à laisser leur adresse au 3617 Timtel.

bus

À l'initiative de la Fondation 3 Suisses, le CyberBus sillonnera la France afin de faire découvrir au grand public des applications multimédia et les métiers de demain. Chaque visiteur recevra un guide d'informations, une disquette et un code d'accès à Internet permettant de se connecter gratuitement pendant 3 jours. Le CyberBus passera par Montpellier (Cour d'honneur du Parc des Expositions du 25 au 29 octobre), Bordeaux (Hémicycle des Quinconces, du 2 au 6 novembre), Strasbourg (Place Broglie du 10 au 14 novembre) et Rennes (Place de la Mairie du 18 au 22 novembre). Il sera ouvert de 10 h à 19 h.

sega sur pc

La division américaine de Sega confirme qu'elle développe actuellement des jeux pour PC CD-Rom, prévus pour tourner sous Winwin 95. Le premier jeu Sega sera le formidable Virtua Fighter Remix, la conversion du jeu d'arcade ayant assuré à lui seul le succès de la console Saturn ces derniers mois. Sur PC, le jeu sera accompagné à partir du mois d'octobre de l'Edge 3D, une carte accélératrice développée par Diamond. Les titres suivants sont prévus pour Noël et seront les adaptations de hits sur consoles Sega: Ecco the Dolphin, Tomcat Alley et Comix Zone. La conversion de Sonic CD et de nombreux autres jeux (comme Panzer Dragoon, nécessitant lui aussi l'Edge 3D) devrait suivre dans le courant de l'année 1996.

IBM vient d'engager au poste de "vice-président senior de la stratégie" le président de Boston Chicken. Un homme au style en poulet, qui va s'empresser de plumer ses partenaires au cours de douloureuses prises de bec, mais qui pondra peut-être la machine de l'avenir, la poule aux œufs d'or qu'attend IBM, et ça va comme ça ou je continue?

glouton

Ça se passe assez bien pour l'éditeur Acclaim, en ce moment. Il vient d'absorber deux labels de développement, le premier étant Probe (connu pour la conception de jeux comme Mortal Kombat, Fifa Soccer et tout dernièrement pour Primal Rage), le second étant Sculptured. En tout, ce sont plus de 250 personnes qui rejoignent les 250 employés d'Acclaim. Et tout ce petit monde ne va pas chômer, puisqu'Acclaim a décroché le gros lot en s'associant à Warner Bros pour le développement sur consoles et micros de jeux adaptés de films du studio hollywoodien. L'accord va même un peu plus loin puisque, pour faciliter les adaptations, l'éditeur sera dorénavant associé à l'écriture du scénario des films qui feront l'objet de jeux. Acclaim avait récemment travaillé avec la Warner en créant des effets spéciaux pour le film Batman Forever. Alors, forcément, ça crée des liens d'amitié, après quoi on a du mal à se quitter.

super !

Le salon Supergames se tiendra du 22 au 26 novembre à la Porte de Versailles. Vous pourrez y découvrir de nombreuses animations et nouveautés touchant aux jeux, au multimédia et à la simulation. Naturellement, nous serons présents, et d'ailleurs ce numéro vous réserve une surprise…

'béciles

Comme nous probablement, vous vous faisiez du souci pour Broderbund, resté très discret ces derniers temps. Quand on les appelait au téléphone, PERSONNE NE RÉPONDAIT, tiiiiin diiiiin, **BRODERBUND SERAIT-IL *MORT*,** tiiin diiin diiin? Bon, heureusement, ils ont répondu à nos fax: "Salut les grenouilles, ici tout roule, on a même gagné 36 millions de francs entre juin et août, figurez-vous, soit 65% de plus qu'au cours du même trimestre l'année dernière. Hé, et tout ce fric, on ne l'a pas volé, hein, on a quand même sorti 77 produits en un an, dont une majorité d'éducatifs dont vous, les grenouilles, vous n'avez pas entendu parler. Alors, oui, rassurez-vous, ça va plutôt bien. Pensez à acheter notre nouveau jeu "In The First Degree", c'est une enquête judiciaire. Et la prochaine fois, quand vous téléphonerez, arrangez-vous pour penser au décalage horaire, il n'y a personne dans nos bureaux à quatre heures du mat'. Forcément, avec 180 millions de francs gagnés sur les douze derniers mois, vous pensez bien qu'on a autre chose à faire que de jouer les clampins dans des bureaux en pleine nuit".

Corel sort le mois prochain un CD-Rom consacré à l'épilepsie. Nous rappelons que ce CD doit être consulté à une distance d'au moins trois fois la diagonale de l'écran, que des pauses doivent être ménagées toutes les heures et que la lumière ambiente doit être assez puissante. Merci d'avance.

Nintendo affirme avoir vendu plus de 100000 exemplaires de sa nouvelle console Virtual Boy, moins d'un mois après son lancement aux Etats-Unis • Après Bowie, Bob Dylan, Prince ou encore Peter Gabriel, c'est au tour des Rolling Stones d'avoir leur CD-Rom à eux, "Voodoo Lounge", du nom de leur dernier album à succès, qui devrait vous immerger en 3D dans l'univers imaginé par la bande à Jagger. Ca sort bientôt chez Virgin • Ça y est, la console Jaguar d'Atari a enfin son lecteur CD, attendu depuis près d'un an et demi. Cela suffira-t-il face aux machines de Sony et de Sega? Réponse dans les prochains mois. On part quand même avec un gros a-priori..

Selon le BSA, Business Software Alliance, organisme émissaire des gros éditeurs de logiciels qui est un peu à l'informatique ce qu'Hitler était aux braves et vaillants soldats allemands: un père affectueux et protecteur, si le piratage européen (60%) était réduit au niveau américain (35%), cinquante mille emplois seraient créés et plus de 10 milliards de francs serait générés sous forme de TVA. Selon Joystick, si le BSA fait déjà le ménage chez lui, ça lui évitera de venir emmerder les voisins, car s'il supprimait les 35% de piratage aux USA, il pourrait se permettre de filer gratos ses softs en Europe, ce qui nous permettrait de nous développer bien comme il faut et ensuite d'acheter les softs en question, quand on aura suffisament de thunes. Non mais.

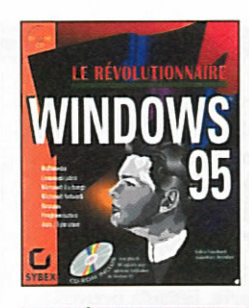
c'est net

Quaterdeck rachète Prospero Systems Research. L'information est d'importance puisque Quaterdeck, connu surtout pour QEMM, s'intéresse depuis peu aux applications dédiées à Internet. Avec Prospero, elle vient de s'offrir une boîte développant justement des applications destinées au Web. Du coup, on devrait bénéficier prochainement d'un browser intégrant un logiciel IRC (Internet Relay Chat) permettant d'écrire en direct à des milliers de connectés dans le monde. Une autre application, appelée Internet Webphone, devrait être commercialisée prochainement. Elle permettra d'assurer une liaison téléphonique longue distance en utilisant les lignes du Net (et donc les coûts de connexion du Net).



touché

US Gold sortira prochainement "Touché", un jeu se passant en France pendant les guerres de religion entre Papistes et Huguenots. En attendant sa sortie, (re) lisez donc l'intégrale de "Fortune de France" de Robert Merle, histoire de vous mettre dans l'ambiance.



pavé

À propos du fléau écologique dont on parle quelque part dans ces niouzes, une autre menace pour l'intégrité de la forêt faisant le bonheur des marchands de papier est Autant-en-emporte-le-vent 95. Intitulé "Le révolutionnaire", le bouquin de Sybex devrait satisfaire les utilisateurs les plus curieux. Au fil des 1 000 pages, cette somme donnant parfois envie d'en faire un, décrit minutieusement de nombreuses fonctionnalités du produit en question. Bon plan, un CD-ROM accompagnant l'ouvrage propose de nombreux utilitaires permettant d'optimiser la chose. Pour moins de 200 balles, rien à redire, à moins d'avoir des arbres dans ses relations.

Billou vient d'acheter, en son nom propre, Bettman Archive, l'une des plus grandes agences photo du monde, avec plus de 15 millions de photos en stock. Le but, c'est de permettre à tout le monde d'accéder via les réseaux à ce trésor historique. Non, je déconne, c'est pour gagner de la thune, allez, je sais bien qu'on ne vous la fait pas.

Chez nous, à Joystick, on se demande souvent si on fait bien de vous tenir informés des agissements des très grosses boîtes qui ont un rapport finalement assez lointain avec le jeu vidéo. Exemples: Time Warner, Turner, Disney, ABC, AT&T, Sony, etc. C'est en général extrêmement compliqué, les retombées n'auront lieu que dans un bon paquet de temps, et de toutes façons, vous ne pouvez pas y changer grand chose. D'un autre côté, c'est toujours plus agréable de savoir à quelle sauce on sera mangé. Bon, on va simplement résumer. Turner, le patron de CNN, aimerait bien fusionner avec Time Warner, ce qui en ferait le plus gros distributeur de loisirs du monde (depuis le mois dernier, c'est Disney, après son rachat de la chaine américaine ABC). Or, un des partenaires de Time Warner, US West, s'oppose au rachat et a confié l'affaire à un juge. C'est tout. Vous voyez, c'est moyennement intéressant. Tiens, comme on parlait de Sony, Michael Jackson est en pourparlers pour racheter Sony Music Publishing. Moyennement intéressant aussi. On s'emmerde un peu, ce mois-ci.

pas cher du tout

"Under A Killing Moon" de Access sera proposé, du 15 octobre au 30 novembre, au prix de 199 F au lieu de 449 F. Alors là, je dis pas cher. Si vous ne possédez pas encore cette merveille, foncez ! Pour peu que vous disposiez d'un DX2 au minimum, voilà un jeu sur CD-ROM absolument parfait, drôle, intéressant et bénéficiant d'une finition sans défaut.

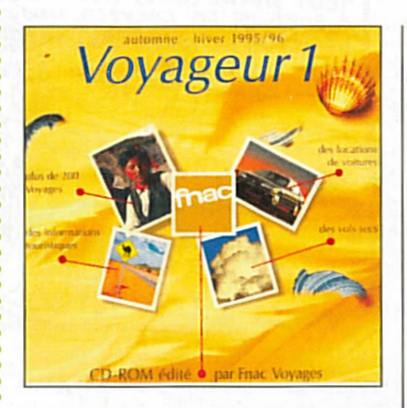


Jean-Michel Cousteau, le fils de on-devine-qui, sort son premier CD-Rom, développé par le label américain Enteractive (qui commercialisera aussi un CD consacré à Isaac Asimov). Cities Under The Sea vous fera découvrir le monde des coraux, avec des photos et de la vidéo, puisque c'est multimédia, forcément. Il sera le premier d'une longue série. À noter que le père est en procès avec le fils, pour des vilaines histoires de marques déposées et de l'âne du grand-père de l'oncle à ma sœur.

indemnité

Le mois dernier, Turner a accepté de vendre à Time Warner les parts qu'il détenait dans son empire TBS (Turner Broadcasting System). Il en tirera personnellement un bénéfice immédiat de 13 milliards de francs. Mais ça n'est pas tout, puisqu'en tant que nouveau vice-président de Time Warner et par le biais d'un système de compensation, il pourrait recevoir jusqu'à 750 millions de francs au cours des cinq prochaines années. Rien que pour vous faire baver: son salaire annuel (comprenant quelques bonus) sera de 25 millions de francs, soit près de 2 millions par mois, soit 12000 francs environ par heure. J'ai écrit cette info en deux minutes, hop, 400 balles. Finalement, tout bien réfléchi, ça n'est pas énorme.

Pour lutter contre la pornographie, le gouvernement sud-coréen (déjà connu pour être un pays super cool) a décidé que tout CD-Rom et/ou jeu vidéo devra préalablement passer par un comité de censure avant de pouvoir être distribué. Ça a l'air épouvantable, mais ça n'est jamais que ce que l'on fait en France avec les films • Les douaniers américains ont mis la main sur plus d'un millier de CD pirates importés d'Asie. Il s'agit de jeux pour 3DO, dont "Mazer", un jeu d'American Laser Games sorti moins de trois semaines plus tôt aux Etats-Unis. Les pirates ne vont pas être difficiles à trouver, il n'y a pas des millions d'amateurs de jeux American Laser Games...



voir ailleurs,

La FNAC vient d'éditer le premier catalogue interactif consacré aux voyages. "Voyageur 1", pour PC Windows, propose une sélection de circuits touristiques, de séjours, etc. L'intérêt du CD est de permettre à l'utilisateur de choisir sa destination selon différents critères : destination, durée, budget, activités, nature du séjour, etc. Ce CD, qui donne droit à une réduction de 5 % sur tout voyage commandé par son entremise, sera proposé dans toutes les FNAC au prix de 50 F et offert à tout acheteur d'une configuration multimédia. À noter que ce CD comporte également une démo du jeu Kiyeko.

pentium mieux mieux

Intel a enfin baptisé son nouveau micro-processeur. Le successeur du Pentium était jusqu'à maintenant connu sous le nom de guerre "P6" (le Pentium ayant d'abord été appelé P5, suite logique des 286, 386, 486), il s'appellera désormais Pentium Pro. Ca vous fait une belle jambe, hein? Le PP devrait apparaître d'ici la fin de l'année et équiper des stations graphiques, des serveurs et des machines haut de gamme.

Vous avez remarqué? Une partie grandissante de la presse française appelle Bill Gates "Billou". Avant que des crétins ne s'en attribuent la paternité, précisons que c'est Mic Dax qui en est l'auteur. Merci pour lui.

billou se marre

Un an après son lancement, OS/2 Warp se serait vendu à près de quatre millions d'exemplaires dans le monde. IBM est assez satisfait de ce résultat pourtant dérisoire face à ceux de Windows, satisfait au point de décliner l'offre d'Apple aux abois, qui l'aurait contacté ce mois-ci pour l'empresser d'abandonner Warp au profit de MacOS. D'un côté, on a IBM qui a englouti des millions dans un système d'exploitation très convenable mais qui ne séduit que peu de monde, et de l'autre on a Apple qui n'arrive pas à fabriquer autant de machines qu'on lui en demande, et qui voit, malgré ce succès, la part de marché de MacOS diminuer chaque année face au raz-de-marée Windows. Les analystes estiment que le rapprochement de ces dernières années entre Apple et IBM est en train de prendre du plomb dans l'aile, au moment où ils ont justement le plus besoin l'un de l'autre.

Aux Etats-Unis, la Saturn de Sega est vendue pour 349 dollars. En France, c'est 3490 francs. Il n'y a pas qu'Apple qui compte le dollar à dix francs...

scoumoune (2)

Apple venait de lancer la commercialisation de son nouveau Powerbook 5300, son premier portable à base de PowerPC. Le constructeur a été obligé de stopper la production et de rapatrier les premiers exemplaires, un défaut dans l'accumulateur au lithium-ion entraînant un échauffement de la batterie, jusqu'à provoquer l'incendie de la machine!.. Par ailleurs, la dernière version du Système des nouveaux modèles gère mal les communications sur le port série. Mauvais coups pour Apple, qui devait déjà faire face à une importance rupture de stock (on vous en a parlé ces deux derniers mois) et qui, surtout, doit garder son image de challenger quand Microsoft met en marche sa machine de guerre pour le lancement de Windows 95. Apple a d'ailleurs déjà prévenu que les résultats financiers de ce trimestre seraient moins bons que ce qui était prévu, essentiellement en raison de cette rupture de stock et donc des ventes qui ont été ratées.

number one

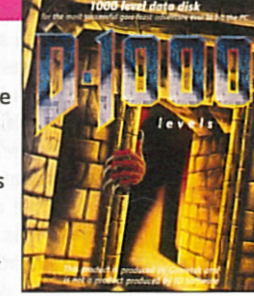
Le magazine américain Forbes est connu pour l'étude qu'il mène chaque année sur les personnalités les plus riches du monde. Rassurez-vous, il ne fait pas que ça. En octobre, il s'intéresse plus particulièrement aux milliardaires américains et, fort logiquement, c'est Bill Gates qui est sur la première marche du podium, pour la deuxième fois consécutive. "Fort logiquement", puisque l'étude précédente, publiée en juillet dernier, le plaçait en tête du classement mondial. Billou a aujourd'hui une fortune personnelle estimée à quinze milliards de dollars, et personne ne doute qu'elle augmentera encore avec le succès commercial de Windows 95 (si vous en doutez, écrivez-nous, on est curieux de voir ça). D'ailleurs, Paul Allen, le co-fondateur de Microsoft, passe cette année de la seizième à la quatrième place, avec six milliards de dollars dans son portefeuille.



propagande

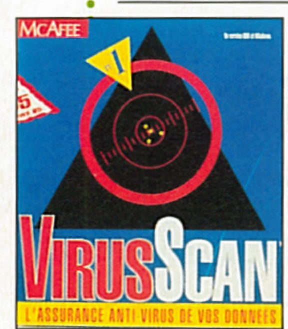
D'après le Canard Enchaîné, le Front National édite "Jean-Marie", un jeu vidéo sur micro où le joueur doit défendre le borgne contre de dangereux ennemis. Par ailleurs, le Centre pour la Recherche Informatique dans les Sciences Islamiques, en Iran, vient de réaliser le premier jeu micro islamiste. C'est décidé: si Vandel se décide de lui aussi à faire un jeu, c'en est trop, j'arrête la micro.

1000



C'est le nombre de niveaux pour Doom et Doom 2 contenus sur le CD-ROM D1000, édité par Gametek. Dans le tas, des choses connues mais aussi 200 niveaux inédits et 50 éléments permettant de modifier ses propres niveaux.

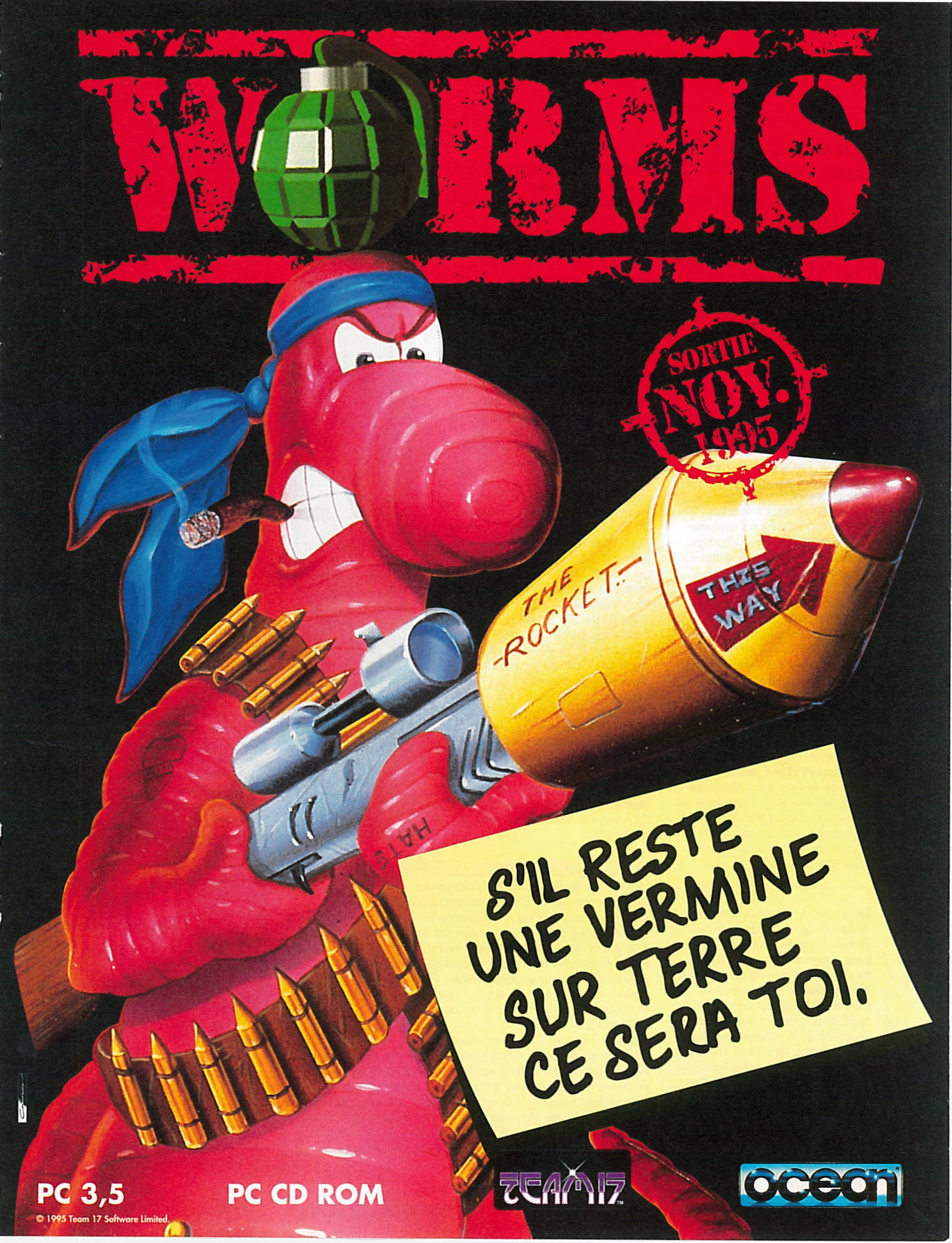
Jean-Louis Gassée, ex-gourou français d'Apple, vient enfin de présenter la nouvelle machine sur laquelle il bossait depuis quelques années, la BeBox, intégrant deux PowerPC 603. Un nouveau standard avec un nouveau système d'exploitation, c'est-à-dire de nouveaux softs à faire développer par des équipes qu'il faut convaincre puis former, ça n'arrive pas un peu trop tard, ça? Il paraît que non. Toujours aussi couillon, JLG.



virus 95

McAfee, connu pour son logiciel antiviral Scan, lance une version Windows 95 de Virus Scan.

Virtua Chess, le jeu d'échecs de Titus, sera désormais appelé Virtual Chess. Raison de ce changement de nom ? La "nouvelle" version tournera sous Windows 3.1 et Windows 95. Rappelons que cet excellent programme, tournant en VGA et S-VGA, est champion du monde amateur sur micro et PC, et deuxième au championnat du Blitz à Munich. La version la plus récente s'est classée troisième au Grand Prix de Genève où elle a réalisé une performance de 2 605 Elo (l'actuel champion du monde totalise 2 800 Elo). Par ailleurs, Titus commercialisera dans le courant de l'année un casque de réalité virtuelle développé par Versus. L'engin devrait disposer d'une visu 3D stéréo, d'écouteurs stéréo, d'un micro de commande et de trois degrés de mouvement.


WORMS
SORTIE
NOV.
1995
THE
-ROCKET-
THIS
WAY
S'IL RESTE
UNE VERMINE
SUR TERRE
CE SERA TOI.
PC 3,5
PC CD ROM
TEAM 17
ocean
© 1995 Team 17 Software Limited.

Vous connaissez les disques durs de marque Segate. Vous connaissez aussi ceux de chez Conner. Eh bien voilà, le premier a racheté le second, pour quelque chose comme un milliard de dollars. On vous dit tout, on ne vous cache rien • AT&T vient de décider qu'il ne fabriquerait et ne distribuerait plus de PC. Les marges (la différence entre le prix de revient et le prix de vente) seraient devenues trop faibles. C'est fini, non, non, n'insistez pas • Et à part ça, vous, ça va?



des agents très spéciaux

France Télécom vient d'acquérir auprès de General Magic (une société créée par de grands groupes internationaux comme AT&T, Mitsubishi, Motorola, Fujitsu, etc) la licence d'exploitation de la technologie Telescript, un puissant outil de recherche destinés aux services en ligne. Telescript consiste à envoyer des agents virtuels chercher des renseignements sur des serveurs ou à leur faire accomplir des tâches (réserver un billet d'avion, commander un produit après avoir recherché le vendeur le moins cher, etc). Si tout le monde s'accorde à dire que ces agents intelligents auront après-demain une grande importance, on voit mal ce que France Télécom pourra en faire à court terme, sachant que la diversité des serveurs Minitel se prête difficilement à l'utilisation de tels outils... Notez bien qu'on a rien contre, mais ce qu'on veut, nous, c'est Numéris pas cher et pour tout le monde.

DreamWorks, l'équipe composée de Spielberg, Katzenberg et Geffen, vient de s'associer à Sega pour créer des parcs de loisir et des salles d'arcade un peu partout dans le monde. Vous me direz: c'est bien, ils signent des tas d'accords avec tout le monde, mais qu'est-ce qu'ils vendent, au juste? Pour l'instant, rien, ils se contentent de signer, mais trois films sont en chantier et doivent sortir l'an prochain. Vous croyez avoir tout vu en ce qui concerne le merchandising dinosauresque? Attendez de voir la promo organisée pour Jurassic Park 2.

le diable dans la peau

Vous vous souvenez de cet employé d'Intel qui avait avoué à un journal qu'il avait fourni les plans du Pentium à des pays communistes? Qu'est-il devenu? Hein, vous vous le demandez, hein, hein? Eh bien le FBI l'a identifié, il s'appelle William Gaede, et vient de l'arrêter, en l'accusant en outre d'avoir envoyé des cassettes vidéo décrivant la fabrication du microprocesseur Pentium à AMD, son ex-employeur et concurrent d'Intel, AMD ayant aussitôt prévenu le FBI et renvoyé le matos à Intel, sans le regarder, sur la vie d'ma mère. Du coup, ça a rappelé des histoires bizarres à Marc, notre Big Boss, qui est allé vérifier si Gaede n'avait jamais bossé pour Joy.

l'affaire du mois

Mesdames et messieurs, je vous offre Windows 95 complet, sur CD-Rom, PLUS Powerpoint et Schedule, non pas pour 990 francs, non mesdames, pas pour 690 francs, ni pour 290 francs. Quelqu'un a dit 49 francs? Non monsieur, ça c'était le prix du mois dernier. 29 francs, mesdames et messieurs, qui dit mieux? 29 francs le CD comportant Windows 95 et toute une tapée de programmes Microsoft: c'est en vente aux Golden Arcades à Hong-Kong. Une astuce révélée par notre envoyé spécial: lorsque les policiers chinois font une descente, il suffit d'attendre deux heures pour que les ventes reprennent. Naturellement, c'est illégal, mais franchement, pour trouver du légal à Hong-Kong, il faut se lever tôt. Ça énerve le BSA, je vous raconte même pas.

Nous venons d'apprendre le décès de Charles Callet, "parti conquérir d'autres mondes après avoir passé un moment à jouer avec nous". Ce musicien professionnel ayant composé plus de 300 musiques de variété, 2 œuvres lyriques et 8 œuvres symphoniques, était aussi connu dans le monde de la micro pour avoir créé de nombreux logiciels musicaux, et surtout réalisé plus de 80 musiques et bruitages de jeux et éducatifs : Teenage Queen, Drakken, PowerMonger, Populous II, Inca I et II, Lost in Time, Woodruff, The Last Dynasty, Adibou, ADI, pour n'en citer que quelques-unes. Son sens poussé de l'harmonie et ses orchestrations subtiles nous manqueront.

adieu mimi

Une équipe de médecins de Pasadena vient d'annoncer qu'elle allait rallonger les os d'une personne atteinte de nanisme achondroplasique (c'est-à-dire une naine, par opposition à une lilliputienne) grâce à un ordinateur: les os sont sectionnés, puis écartés les uns des autres très lentement pour que du cartilage se forme dans les interstices, jusqu'à gagner près de 30 centimètres de longueur pour les jambes. L'ordinateur contrôle la vitesse d'écartement des os pour que les tissus alentour aient le temps de s'adapter, et en fonction de la vitesse de formation du cartilage.
Une autre équipe, d'Orlando cette fois, vient de créer un œil artificiel: un ordinateur de la taille d'un ongle est collé sur l'œil aveugle; une micro-caméra est fixée sur une paire de lunettes, et envoie des rayons laser à l'ordinateur, qui les convertit en signaux électriques qu'il envoie au cerveau. Ça, en revanche, c'est seulement en phase de tests sur des animaux, et il faudra plusieurs années pour que ce soit utilisables sur des humains. Selon les créateurs, un œil de ce type pourrait coûter quelques centaines de francs.



la faute aux matons

Ce mois-ci, notre testeur Léo de Urlevan a klonké. Il a décidé de se transformer en punk, comme vous pouvez le voir, pour fêter son dernier jour à la Poste où il en avait marre de trier vos courriers et de boire des coups toute la nuit. Ah oui, parce que, ici chez Joy, vous ne le savez peut-être pas, mais nous avons tous un deuxième boulot: Michel est éducateur social, Moulinex est contrôleur RATP, Mic est boucher avenue de Courcelles, Casque Noir est comédien et Pinky présente les nouveaux disques chez Drucker.

splash !

C'est le bruit que fait la viande collée au mur. Il va y en avoir plein avec Ripper, le futur jeu de Gametek dédié à Jack l'Éventreur. Avec un budget conséquent ayant permis d'employer l'acteur Christopher Walken, Ripper disposera deux heures de séquences vidéo ainsi que d'un environnement 3D. Pour vous donner une idée du style de la chose, jetez donc un œil là-dessus. Ah ben, forcément, c'est pas la biographie de Charles Péguy !



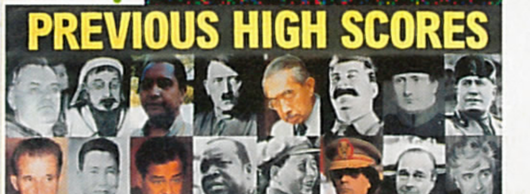
avec Christopher Walken dans le rôle de Jacques Pradel

Maxis vient de finir l'adaptation de Sim City 2000 sur console Saturn et en a profité pour apporter quelques améliorations (le style architectural change avec le temps, 400 animations 3D, etc).

Cyrix, le concepteur qui était parvenu à fabriquer des microprocesseurs compatibles avec le 486 d'Intel (au grand malheur de ce dernier), cessera en fin d'année la fabrication de ces microprocesseurs 486. Les ventes sont devenues trop faibles, les clients préférant s'équiper de Pentium. Cyrix travaille d'ailleurs sur le M1, un microprocesseur compatible Pentium, la production massive devrait commencer à la fin de l'année.

gaules

Bon, alors bon, on est un peu ennuyés, on s'est fait avoir comme des bleus. Le mois dernier, on vous racontait que le magazine professionnel anglais CTW avait passé une annonce sur deux



pages, signalant qu'ils refusaient de passer la dernière pub en date de Virgin, la trouvant dégoutante, salissant l'image de la profession, etc. Et alors bon, hhrrm, c'était, euh... En fait, c'était une pub de Virgin, justement, qui faisait *croire* que CTW leur refusait une pub, tout ça. C'était drôlement bien fait, à tel point qu'on s'y est laissé prendre, et on en a profité pour faire de la morale, oh là là, qu'est-ce qu'on a l'air couillons, maintenant. La honte grave. On s'excuse de ce qu'on a dit, et d'ailleurs on a toujours aimé les pubs de Virgin, même si c'est pas de la provoc gratuite mais de la provoc pour vendre, la preuve, tiens, on vous passe la dernière, pour "Command & Conquer". Allez, on va bosser sur RMC, histoire de se racheter.

big billou

Cette fois, c'est clair, Microsoft va dominer le monde. Avant que ne sorte le rouleau compresseur Windows 95, Microsoft détenait déjà à lui seul 42% du marché software au cours du deuxième trimestre 1995, contre 37% trois mois plus tôt. Le succès de Microsoft Office explique en grande partie cette formidable progression, Microsoft s'accaparant 90% des parts de ce secteur particulier, Novell et Lotus (IBM) se partageant les modestes restes... L'information la plus révélatrice est que Microsoft a été le seul éditeur parmi les dix premiers à voir sa part progresser au cours de ce trimestre, ce qui implique qu'aucun concurrent n'est aujourd'hui en mesure de devenir son challenger. Seuls deux autres éditeurs (Symantec-Norton Utilities et Adobe-Photoshop) parviennent à augmenter leurs bénéfices. Billou chez vous, il l'a rêvé, il va le faire.

48 heures de plus

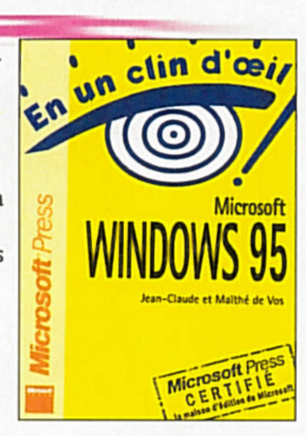
À deux jours près, nous aurions pu installer la démo officielle de Marathon 2 sur CD Mieux Mieux, réservé aux utilisateurs de Mac. Vous ne trouverez sur le CD que la preview, jouable mais moins complète que cette démo de Bungie (jeu en réseau, nouvelles armes, nouveaux graphismes), que vous pourrez bien entendu trouver sur notre prochain CD. Ah vraiment, c'est la faute à pas de chance.



*Ça y est, le gouvernement chinois a signé un traité de *collaboration* avec Billou, selon lequel le gouvernement accepte de déclarer Windows 95 le standard de fait des systèmes d'exploitation en Chine, d'en équiper ses diverses branches, de le recommander à tous ses partenaires, en échange de quoi... attendez, je regarde mes papiers... Ah ben en échange de rien, ils se sont fait avoir par le plus vieux truc du monde. Billou leur a dit "en échange de quoi j'accepte de vous vendre mon produit" et ils ont répondu "ah ben oui, c'est drôlement intéressant comme proposition, on accepte volontiers". C'est un peu comme "pile tu perds, face je gagne". Bravo, les Chinois.*

at home

On n'est jamais mieux servi que par soi-même, s'est dit Billou ou bien quelqu'un des siens, et paf ! Voilà donc "Windows 95 en un clin d'œil", édité par Microsoft Press. Bon, rien à redire, c'est extrêmement bien présenté et en couleurs, et ça devrait rendre pas mal de services aux débutants. Mais du coup, avec le mauvais esprit qui nous caractérise, on se demande dans quelle mesure les manuels d'utilisation ne sont pas volontairement bridés, afin de permettre à l'éditeur de vendre ses bouquins. On se demande, notez bien, on ne le sait pas.



surprise

Devine qui vient dîner ce soir ? Monsieur F1rst éditions. Y avait plus de bonbons, et comme les fleurs c'est périssable mais qu'il déteste arriver les mains vides, le gars F1rst, il a eu la délicate attention d'apporter à son hôte un beau livre. Le livre, c'est le "Guide des 1000 meilleurs sites sur Internet". Que dire de nouveau ? Pfft. Ah ben non, c'est déjà dit ça. Bon ben juste que Internet est en passe de devenir un fléau écologique, auprès duquel l'autoroute transamazonienne passerait pour une petite entreprise de débroussaillage, rapport au papier consommé. Si vous souhaitez vraiment connaître des sites, connectez-vous au hasard. La majorité des pages Web comportent un Best of des sites préférés de l'administrateur du serveur. Vous pouvez aussi aller sur les pages des principaux providers (les gens à qui vous payez votre abonnement), par exemple WorldNet, Calvacom, Compuserve, ou sur celles des fabricants de logiciels de navigation comme Netscape, qui disposent elles aussi d'une liste impressionnante de serveurs intéressants, liste régulièrement mise à jour. Un autre point de chute intéressant est Silicon Graphics et sa page Silicon Surf.



us, go home !

Sur PC et Mac, "The Beer Hunter" est un CD-Rom répertoriant et présentant plus de 200 bières. Le multimédia au service des pochtrons. Le gros défaut de ce CD, c'est que les bières en question sont exclusivement américaines, et tout le monde ici sait que la bière américaine, c'est de la flotte. Allez hop, ouste, poubelle.

bon score

Et encore trois nouveaux magasins Score Games : à Versailles (16, rue de la Paroisse), Amiens (19, rue des Jacobins) et Saint Denis (6, passage des Arbalétriers). Vous y trouverez des jeux en CD, des disquettes et des cartouches ainsi que des consoles, et pourrez commander 24h/24 par téléphone.

Electronic Arts signale que des tests ont été effectués sur 45 de ses jeux pour déterminer combien ne tournaient pas sous Windows 95. Le résultat: 0. Aucun d'entre eux ne présente d'incompatibilité, ils tournent tous sans aucun problème, Electronic Arts est passablement rassuré. • Le saviez-vous? En achetant des lunettes, vous sauvez des arbres. En effet, si tous nos lecteurs avaient des lunettes grossissant vingt fois, la totalité de ce magazine prendrait... vingt fois moins de place! Allez, un effort.

MICRO
J'Y AI MIS TOUTES MES ÉCONOMIES MAIS JE L'AI MON MATOS DERNIER CRI...
?
MAIS MONSIEUR, IL FAUT VOUS ADAPTER AUX NOUVELLES PRISES À 7 FICHES ET AU STANDARD QUE JE VIENS D'IMPOSER... TOUT ÇA EST BON POUR LA CASSE...
YAC

cd-rom kaputt

On vous en a parlé plusieurs fois au cours des derniers mois, les grands constructeurs se battaient depuis quelque temps sur le format à adopter pour le vidéodisque. D'un côté, on avait Philips avec Sony, et de l'autre, c'était Time Warner avec Toshiba, chacun des deux camps souhaitant naturellement imposer son propre standard, ça nous promettait une belle pagaille. Au prix de longues négociations, ils se sont enfin mis d'accord au point sur un format commun, ce qui nous permettra de voir les premiers lecteurs en fin d'année prochaine. Le vidéodisque, capable de contenir 133 minutes de vidéo sur une seule face, devrait à terme remplacer la K7 vidéo, dans l'esprit des constructeurs. C'était justement à cause du nombre de faces à utiliser (une ou deux) que les deux camps se disputaient, et on est arrivé à un compromis: globalement, on fera ce qu'on voudra, la technique autorisant la copie de données sur les deux faces. Et forcément, nous, joueurs, ça nous intéresse un peu, puisque le nouveau format sera capable de stocker 4,7 Go de données, là où le CD ne peut généralement en accepter "que" 650 Mo. Seulement, vous l'avez remarqué, il lui faut un lecteur spécifique pour fonctionner. La question est de savoir si nous avons envie, après être passés du CD simple vitesse au double puis au quadruple, de lâcher encore plusieurs milliers de francs pour pouvoir suivre une technologie dont personne ne peut garantir la durée de vie. Cela dit, je ne suis pas certain que nous aurons le choix: la puissance des constructeurs et surtout leur volonté d'imposer le nouveau support comme le format standard pour la vidéo, l'audio et la micro-informatique auront certainement raison de nos hésitations... Le tout est que, dans notre domaine, on ne nous refasse pas le coup des améliorations successives et onéreuses, comme ça l'a été avec le CD-Rom et ses simple, double, quadruple vitesses.

quoi vidéo ?



Ah ouais, des jeux vidéo. Il y en a en veux-tu en voilà dans "Le guide des meilleurs jeux PC" édité par Sybex et vendu moins de 100 F. Bon, si vous lisez Joystick régulièrement, vous n'apprendrez pas grand-chose ici. Mais il vrai qu'un bouquin est plus maniable qu'une collection complète de Joy. De toute façon, on s'en fout du moment que vous achetez Joystick, libre à vous de les conserver ou pas. Mais je m'égare. Et donc le bouquin en question comporte également un CD bourré de démos de jeux. Comme Joy. Même remarque.

le clavier-flipper

Entre l'homme et le flipper, c'est souvent une histoire de… feeling, dirons-nous. Comment ne pas être tenté de secouer son clavier et d'en martyriser les touches en pleine partie de Pinball Dream ou de Crystal Caliburn ? Le KeyFlip pour PC d'AMS Informatique, qui n'en est pour l'instant qu'à l'état de prototype, se propose de rajouter une touche de virilité dans votre vie rangée d'informaticien. Deux véritables boutons de flips viennent prendre place de chaque côté du clavier, et trois contacteurs détectent les pressions appliquées sur la partie basse via la paume de la main. On peut donc secouer le flip vers la gauche, la droite ou le centre, à condition que le soft le gère. Pour peu que l'on place le moniteur "à plat" (écran vers le haut), la simulation est totale. Le système ne dénature en rien le clavier et ne gêne pas la frappe. Aucun driver soft ne s'avère nécessaire. AMS Informatique recherche donc un partenaire pour la fabrication de son KeyFlip, ainsi qu'un programmeur capable de créer un flipper en Shareware. Pour tout contact, appelez Mr Jean-Pierre Audebert au 64.40.42.56.

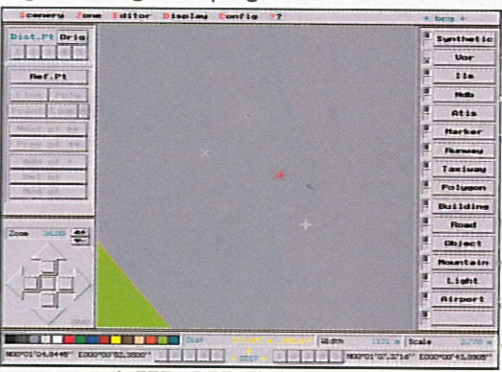


Le clavier-flipper, joliment mis en évidence sur un muret.

• Près de dix jeux seraient déjà prêts pour l'Ultra 64, la console que Nintendo compte commercialiser ici en mai prochain et qu'il devrait présenter pour la première fois début novembre au Japon.
• L'éditeur Square vient de s'associer à Nintendo pour monter ce qui pourrait devenir un nouveau service en ligne dédié au téléchargement de jeux pour cette fameuse console Ultra 64.

de nouvelles scènes fs5 ?

Les amateurs de FS5 devraient très bientôt ployer sous une avalanche de nouvelles scènes. En effet, las d'attendre un hypothétique outil de développement made in BAO, Phil Morand et Alain Schirato, de Flight & Design, ont programmé leur



propre outil, FED-OPE. Flight Environment Designer et Object Positioning Editor, de son vrai nom, vient remplacer agréablement les produits déjà existants, utiles en leur temps mais pas toujours très conviviaux. Ici, c'est avec plaisir qu'on retrouve cette bonne vieille souris et autres boutons de contrôle. Certes, la conception de scène ne se fera pas en un clin d'œil mais grâce à l'intelligence de l'interface, vraiment pensée pour faciliter la tâche du créateur sans pour autant brider son imagination, nul doute que les plus passionnés d'entre les passionnés pourront créer des scènes superbes. Livrée avec quelques bibliothèques d'objets, la version disquette de FED-OPE se verra bientôt dotée d'une mise à jour sur CD-ROM. Bientôt, pour peu que l'on dispose d'une machine rapide, on pourra donc voler dans des paysages encore plus réalistes : bateau bougeant avec la houle, arbres changeant d'aspect suivant les saisons (y compris avec une floraison et une fructification !), effets de lumières somptueux par modification de la palette, incluant la gestion des ombres de Gouraud, mais aussi immeubles, balises, le tout avec une résolution de 30 cm par pixel, etc. La version disquette, qui donne droit à la mise à jour sur CD-ROM, peut être commandée à Flight & Design au prix de 380 F. Flight & Design 12, rue Montbrun, 75014 Paris. Tél. : (1) 40 16 13 49.

Motorola se moque complètement des P6, P7 et autres PPro. L'année prochaine, ils prévoient plein de petits RISC, des 603, des 604, des 615, celui-ci étant donné à 220 millions d'opérations/seconde pour 150 Mhz. En 1997, ils sortiront le 614, donné à 500 MIPS pour 266 Mhz. Et fin97-début 98, on aura droit au 630: 600 Mhz, 600 MIPS. Certains de ces processeurs seront même compatibles Pentium... C'est Intel qui doit regretter d'avoir choisi le CISC plutôt que le RISC (note à ceux qui nous prennent en route: c'est pas un jeu de mots, c'est le nom de la technologie utilisée).

actua SOCCER

Dribblez en 3 D

et en motion capture*

et GOOAAAAL !!!





Commentaires Exclusifs de Thierry Roland







- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer…
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifiques
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC

*capture de mouvements



CD-ROM PC











Quoi



Mega Pads

Votre bureau déborde de fils électriques ? Ça ne m'étonne guère à vrai dire. Voici deux joypads qui vont résoudre votre problème puisqu'ils fonctionnent avec des infrarouges. Plus besoin de rester collé à l'écran ! Ils sont livrés avec le jeu Action Soccer d'UbiSoft qui gère parfaitement tous les boutons de ces manettes.

Distributeur : Ubi Soft • Tél : (1) 48 18 50 00
Prix TTC : 490 F



Change de look !

Je vous en avais déjà parlé lors d'un salon précédent. Cette fois-ci, c'est bon, ou presque. La gamme d'accessoires pour PC inspiré de Star Trek et autres dessins animés d'Hanna Barbera vient de trouver un importateur pour la France. À ce jour, seul le kit cache écran/tapis de souris est disponible pour 160 F. La gamme se verra complétée d'une souris et d'un clavier dans les mois qui suivent.

Distributeur : Ubi Soft
Prix TTC : 160 F



Video Highway VTR500

À en croire le nombre de cartes dédiées, les interfaces télé pour PC rencontrent un vif succès. Cette dernière regroupe trois fonctions : tuner télé, capture vidéo et aussi tuner FM. Parmi les fonctionnalités, on peut afficher une mire de 16 programmes (comme sur le câble) et mettre en route automatiquement l'écoute d'une émission de radio. Disponibilité fin octobre.

Distributeur : Ubi Soft
Prix TTC : 1890 F

Vir Pro 1

Bien que se connectant sur tout port joystick, cette manette à infrarouges possède deux modes de fonctionnement : joystick normal ou fonctionnement 3D. Attention, il ne s'agit pas de déplacer la manette dans un espace 3D afin qu'elle s'y repère. En revanche, elle détecte les mouvements sur tous les axes et les retranscrit sur l'écran. C'est ultra-pratique pour les simulateurs spatiaux par exemple. La prise en main est délicate mais le résultat est convaincant. Dommage qu'aucun soft ne soit livré avec.

Distributeur : Ubi Soft • Prix TTC : 590 F



Mega Twin PC

Grâce au Mega Twin, vous allez pouvoir connecter deux joypads console de type Super Nintendo. Le boîtier se branche entre le clavier et l'ordinateur et permet d'attribuer n'importe quelle touche à chaque bouton. Aucun driver logiciel n'est nécessaire.

Distributeur : Ubi Soft
Prix TTC : 349 F



Home Studio

Une riche idée que ce kit multimédia Home Studio. L'ensemble se compose, une fois n'est pas coutume, d'un clavier Midi, d'une SoundBlaster AWE32 et d'un logiciel de musique. Ce dernier permet un apprentissage simple et rapide du piano aussi bien pour les enfants que pour les adultes. Le pack comporte également un CD rempli de sons et tous les utilitaires permettant d'en créer ou de composer ses propres morceaux. Une riche idée, certes, mais pour les riches!..

Fabricant : Creative Labs • Tél : (1) 39 20 86 00
PRIX TTC : 2750 Francs



Full Fiction

Agrémentés de jeux LucasArts, les derniers kits multimédia d'UbiSoft débarquent en force. Le Full Fiction, par exemple, comporte un lecteur CD quadruple vitesse, une carte Blue Power 16, Rebel Assault, Indiana Jones 4, Full Throttle, Dark Forces, une paire de hauts-parleurs et un joystick. Deux autres bundles existent et sont livrés sans carte son. Le premier avec un quadruple vitesse et le second avec un sextuple.

Fabricant : Ubi Soft
Prix TTC : 2 390 F

de neuf ?

Mega Joy

Le joystick livré dans cette offre n'est pas des plus moderne, mais est accompagné de 11 jeux en CD-ROM. Cela dit, Sim City Enhanced, Railroad Tycoon, Silent Service II, Gunship, Chessplayer 2150 et autres ne sont pas des perdreaux de l'année. La plupart sont très anciens mais pour 319 F, c'est déjà pas mal.

Distributeur : Ubi Soft
Prix TTC : 319 F







Mega Mouse PC Junior

Excellent, ce pack pour les enfants ! Vendu avec une souris au design attirant, l'offre comprend la première partie de Hiyeko, un conte interactif pour enfant parmi les plus réussis. L'occasion de leur faire découvrir l'ordinateur en jouant.

Distributeur : Ubi Soft
Prix TTC : 159 F

Bête à bon dieu

Le premier bundle pour Mac arrive. Certes, le fait qu'il contienne une souris peut paraître assez bizarre vu que tous les Mac en possèdent une. Mais pourquoi ne pas la troquer contre une autre haute en couleur, et accompagnée de deux jeux qui plus est : Fury of the Furries et Breakline. Hein, pourquoi pas ?

Distributeur : Ubi Soft
Prix TTC : 259 F

Pirates en vue !

Le numéro commence par 05 90. C'est donc un numéro vert. Et celui du FBI, celui que ses agents en France utilisent pour joindre gratuitement le siège américain. En se faisant passer pour celui qu'il n'était pas, «Frantic» a passé cinq mois en détention préventive.

US Navy CSM host
* login *

> pwd ? : captain
> guest login denied
> pwd ? : cAPTaIn
> user access granted
> current directory
> is /nav_base/adriatic/
>
> cwd /restricted/top_se

Illustration : © S. Simoneau

Téléphoner gratuitement dans le monde entier en imitant la voix du patron du FBI, c'est gonflé mais ça coûte cher. Entre tolérance à l'européenne et répression à l'américaine, la France cherche sa politique face à un problème qu'elle semble découvrir.

Sylvain Simoneau



Sombre tableau...



D'accord, se faire passer pour quelqu'un d'autre afin de profiter d'une ligne téléphonique, cela s'apparente plus à de l'escroquerie qu'à du piratage. Mais pour un pirate, la démarche est similaire. La voix remplace simplement les impulsions du boîtier de communication, du modem. Le piratage informatique est une affaire de passionnés : le but du jeu est de trouver la faille. Et comment résister devant l'énormité du transit informatique que connaît notre fin de siècle ? Chaque télé-achat, chaque courrier confidentiel, chaque entrepôt de données électroniques, sont autant de tentations de relever un défi, celui de s'immiscer dans un domaine où l'on n'est pas attendu. Internet regrouperait actuellement 6 millions d'ordinateurs dans le monde, avec une estimation de 50 millions d'utilisateurs selon certaines sources, 28 millions selon d'autres. Impossible de se faire une idée précise, mais le maillage informatique mondial est assurément impressionnant. Difficile de trouver aux États-Unis une entreprise de pointe qui ne soit pas connectée au réseau. Les autorités américaines font des pieds et des mains pour imposer un semblant d'ordre sur le réseau, mais l'instinct pionnier et libertaire de ses usagers rend leur tâche ardue. En France, les derniers chiffres font état de 15 000 abonnés, et 100 000 utilisateurs... Notre doux pays est plus réputé pour son Minitel (massivement piraté lui aussi) que pour son penchant pour les «autoroutes de l'information», bien que les chiffres soient en constante augmentation malgré le sous-équipement informatique. Il faut dire que les Américains ne paient pas leurs communications locales et ont ainsi beau jeu de faire office de colons du cyberspace.



Les entreprises françaises se méfient en majorité d'Internet, victime de sa réputation d'insécurité des données. Mais celles qui sont reliées rejoignent la cohorte de sociétés qui, de par le monde, sont joignables de votre domicile, pour peu que vous disposiez d'un compte sur Internet.



Les pirates conçoivent Internet comme la prairie où engraisse le troupeau... Mais depuis peu, les garde-champêtres ont tendance à mieux se cacher derrière les arbres. La méfiance gagne, Internet ne servirait donc plus qu'à former les novices et à échanger les informations, sauf pour quelques débrouillards comme Kevin Mitnick, dont la traque aura été un véritable roman d'espionnage.

Les entreprises n'ont pas attendu Internet pour se relier au monde extérieur. Beaucoup de sociétés disposent d'une ligne téléphonique sur laquelle les employés et les autres sociétés se connectent pour accéder au serveur central. De nombreux systèmes fonctionnent ainsi en France : transactions entre banques, réservations d'avions depuis une agence de voyage, autorisation de débit de carte bleue depuis un magasin, etc. Les estimations des pertes dues aux différents incidents de fonctionnement sur ces transactions varient énormément selon les experts en sécurité. Même si elles sont souvent occasionnées par des sabotages ou des malversations d'employés en délicatesse avec la société, le pirate reste le bouc émissaire favori. Les intrusions de pirates sur les divers réseaux informatiques se multiplient. Ou peut-être que les entreprises ont moins honte qu'avant d'avouer une intrusion sur leur site. Face aux pirates, les administrateurs des systèmes informatiques (les SysOps, «System Operators») manquent trop souvent de formations, voire de connaissances sur les modes d'action de leurs adversaires. On voit encore trop souvent de parcs informatiques sur lesquels les mots de passe par défaut du constructeur sont toujours valides...



Ce type d'erreur grossière est inacceptable dans un monde qui œuvre pour l'abolition des frontières. N'importe quel individu peut aujourd'hui se connecter à une entreprise française depuis l'Iran, la Patagonie ou le Nebraska. La distance est maîtrisée. L'espion informatique moderne peut opérer de son lit, le bol de café sur la table



Le forum NCSAFORUM sur Compuserve a pour but d'aider les entreprises à communiquer entre elles sur le thème de la sécurité informatique.

UNIX/InterNet

Title	Size	Date	Accesses
Firewall Product Overview	36640	24/06/1995	132
USENIX Symposium Firewall [	14563	24/06/1995	42
FTP Navigation Tools for Interr	225333	24/05/1995	60
Dept of Energy UNIX Incident C	15333	28/04/1995	93
DoE Securing INet Servers	11561	28/04/1995	94
Improving the Security of Your	42439	28/04/1995	125
Security using terminal servers	21428	24/04/1995	85
SATAN FAQ from NIST 95.04	3484	19/04/1995	228
SATAN FAQ from NIST 95.04	7930	19/04/1995	153
Anonymous FTP Site Security I	10062	03/04/1995	204
Compromise FAQ	6629	03/04/1995	241
Security Patches FAQ	14983	03/04/1995	72
Sniffer Security FAQ	7839	03/04/1995	267
Security Produce Vendor FAQ	4470	03/04/1995	36
Firewall Vendor List from Firev	21074	03/04/1995	129
RFC 1510 Kerberos V4	66708	03/04/1995	71
RFC on Internet Security Work:	40564	03/04/1995	69
Vendor Security Contacts: Rep	11241	11/03/1995	46

Description | Mark | Retrieve | View | Close

Les newsgroups d'Internet discutent de hacking à découvert. Pour combien de temps encore ? Ici, le newsgroup «alt.2600».

```
Terminal Emulation
USENET News

38 >>> warez info ? (1 article)
39 ?????????? Call a cab and find out anybody's address ????????????? (1
article)
40 [8lgm] Advisories (1 article)
41 [ANNOUNCE] Indy (317) 2600 Meets (1 article)
42 _____ A Hacking Challenge ! _____ (1 article)
43 _____ Query for Expert Hackers ! _____ (1 article)
44 _____FAKE I.D. NEEDED IN CALI_________ (1 article)
45 A LAMER WROTE THE MOVIE H A C K E R S! (5 articles)
46 A PROBLEM FOR ALL MATHEMATICAL GENIUSES !!!!!! (5 articles)
47 A problem with Red Boxes? (1 article)
48 A.T.M. infos to swap (1 article)
49 adding 6.5 mhz crystal ... Who Needs it?   ... MemoMate  and Quarter.wav
works fine!!!!!  :) (1 article)
50 All Crackers/hackers/freakers (1 article)
51 ALT.2600.MODERATED (1 article)
52 alt.fan.jesus-christ (1 article)
53 alt.happyman (3 articles)
54 alt.mag.nuts-volts (1 article)
55 American Megatrends BIOS password cracker??? (1 article)

Enter choice or <CR> for more !
yo | pcd | passwd | Alt+4 | Alt+5 | Alt+6 | Alt+7 | Alt+8 | Alt+9 | Alt+0
File Capture Off   Printer Capture Off   View Mode Terminal   VT100 CIS
```

Les meilleurs hackers sont ceux qui ne recherchent pas la publicité.

de nuit, n'en déplaise aux films d'espionnage à base «d'infiltration» et de «couverture». L'informatique a révolutionné l'espionnage industriel. Les forces de sécurité françaises garantissent qu'elles savent faire la différence entre un «espion» et un passionné de défis. Enfin, presque toujours. C'est pourquoi les pirates les plus raisonnables s'interdisent de toucher aux sites sensibles (Matra, Dassault, CEA, ESA, Banque de France, etc.), afin d'éloigner les soupçons. Les autres, trop prétentieux et orgueilleux, ont bien du mal à prouver leur bonne foi quand la justice s'en mêle.

Pas de quartier !



Les intrusions de pirates font plus ou moins de dégâts, selon le niveau technique et la nature du pirate. Lorsqu'un sysop (OPérateur SYStème) arrive à son travail, il consulte théoriquement (sauf sur les Unix, les DEC-10 et les IRIS, d'habitude), le «log», ce fichier qui répertorie notamment les tentatives de connexion infructueuses. S'il constate une série de 30 connexions de ce type, par exemple, avant l'acceptation du visiteur, il est sûr d'être en présence d'une effraction informatique. Il ne lui reste plus qu'à faire le tour de son réseau ou de son poste pour évaluer l'action du pirate. Le pirate qui ne modifie pas le log d'un serveur où il a pénétré mérite le qualificatif de «lamer» (équivalent de «incapable») que ses confrères plus aguerris lui donneront certainement.



Si le sysop constate que des fichiers ou des répertoires ont été effacés, le cas est plus problématique. Un pirate qui endommage un système où il pénètre attire à juste titre de sérieux soupçons sur lui. Le sabotage industriel est un délit sévèrement réprimé, et il est impossible au pirate coupable d'écarter de lui cette légitime accusation. Quand un pirate endommage un fichier par erreur de manipulation, rien ne l'empêche en effet d'alerter le sysop du site qu'il pirate pour lui expliquer la situation en détail. Les juges non plus n'apprécient guère les effacements méthodiques des disques durs...



Enfin, dans tous les cas, les sysops de sites sensibles ne font pas de quartier. Par site sensible, il faut comprendre les serveurs de la Défense Nationale, des industries de pointe, etc. Beaucoup de sysops ont une tendre indulgence envers les pirates, à condition qu'ils soient respectueux du site. On a même vu des serveurs sur lesquels un répertoire du type «/welcome_hacker/» leur était aménagé comme aire de jeu. En revanche, les sysops de sites sensibles ont théoriquement consigne de rester en état d'alerte maximale au moindre incident. Il n'y a pas de pitié pour ceux qui s'y font prendre.

La tribu hackers



En France, on emploie volontiers le terme de «pirate». La dénomination est vague par rapport au jargon des intéressés. Ils préfèrent distinguer les «crackers» et les «hackers». Le cracker est un pirate qui ne s'intéresse qu'à sa supériorité sur le système sécuritaire d'un serveur. Un cracker n'aura comme seul but que l'intrusion sur l'ordinateur qui l'en empêche, en trouvant le mot de passe ou la faille dans la fortification. Le hacker, lui, est un pirate qui se balade, qui explore le système qu'il a vaincu, jusqu'à le connaître par cœur pour le forcer à repousser les limites de ses capacités. Le hacker est un passionné qui a soif de connaissances, par opposition au cracker qui cherche à en savoir juste assez pour pénétrer le système.



Les hackers ne sont jamais rassasiés d'informations. Ils s'intéressent aussi à tous

```
- smtp -

By connection to the smtp daemon on the remote site, you are able to send
mail under any user identity, to any user on any system.

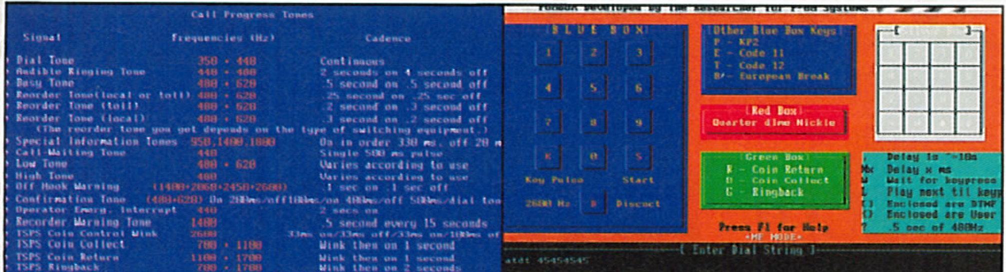
If we want to try to fool a user on a system to change his password,
(not likely he will be fooled), but we can easily do this,
i.e. We want to send mail from root@tycho.ncsc.mil to john@gnu.mit.edu

#telnet tycho[redacted]
Connected to [redacted]il.
Escape charac[redacted]
220 tycho.ncs[redacted]mail 4-0/SMI-4-0 ready at Wed, 10 Jan 91 15:35:01
rcpt to: john[redacted]                <- Receiving user
250 john... R[redacted]
mail from: ro[redacted]c.mil           <- Fake user
250 example..[redacted]
data                                   <- Instruct SMTP to receive data
354 Enter mail, end with "." on a line by itself

We are testing new equipment and you are instructed to change your password
to john as soon as you receive this message.

root@tycho.ncsc.mil
↑ ↓ [PgUp] [PgDn] [Home] [End] [ESC]=Exit file viewer
```

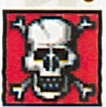
Explications pour tenter de forcer un utilisateur à changer son mot de passe (d'accès au service de courrier électronique) et à vous le communiquer. Là aussi censuré, of course !



Les programmes de Blue Boxing simulent les tonalités téléphoniques des touches du téléphone. Les impulsions sont réglables à la milliseconde près. Ces programmes trompaient les centraux téléphoniques américains et leur ordonnaient de ne rien facturer. Ne fonctionne plus.

Mode d'emploi d'un utilitaire qui modifie les fichiers systèmes du serveur convoité.

les autres champs de la culture «underground» informatique qui couvrent le phreaking (contourner les systèmes de facturation téléphonique, entre autres), la reprogrammation des téléphones cellulaires, l'interception de données météorologiques émises par les satellites, voire, pour les plus audacieux, le carding (arnaques par cartes de crédit ou de téléphone), etc. Pour maîtriser autant de sujets, on se doute que le hacker développe une forme de monomanie. Le film «Wargames» est une œuvre majeure à leurs yeux, celle qui a donné l'impulsion à bon nombre de vocations. Beaucoup se sont initiés au piratage très jeune, avec en tête cette image de Matthew Broderick scannant tous les numéros de téléphone de son quartier pour découvrir les portes d'entrée de serveurs informatiques. La fréquentation régulière de BBS douteux, les échanges d'informations avec d'autres hackers de la planète, leur ont permis d'accumuler une somme de connaissances que seule la passion exige.



Il serait faux de croire que les hackers sont des ados buveurs de Coca. L'image est séduisante, mais force est de reconnaître que beaucoup d'acteurs de la maigrichonne «Scène» française, bien que jeunes, ressemblent plutôt à des anciens élèves d'écoles d'informatique. Une école privée détient même le record d'anciens élèves devenus «célèbres», bien qu'elle se défende devant l'évidence. Les meilleurs hackers sont ceux qui ne recherchent pas la publicité. Mais sont-ils rares ? La plupart des hackers connus sont paranoïaques, mythomanes (ils ont vite fait de métamorphoser une intrusion dans une base d'intendance alimentaire de l'armée en piratage du Pentagone), vantards et égocentriques. Un des hackers français, NeurAlien, est d'ailleurs l'auteur d'un article réputé fustigeant la «French Scène». Ce que l'on appelle la Scène est incarnée par un petit groupe de hackers, reconnus pour leur ingéniosité et leurs innovations. La Scène française est pour l'instant sous-développée, à l'image du retard technologique en matière de télécommunications. Faut-il désigner le responsable ?

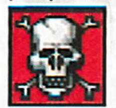


Les hackers français font donc avec ce qu'ils ont et se retrouvent sur quelques BBS nomades ou des serveurs Teletel (3614, 3615, etc.) disposant «d'arrière-boutiques» auxquelles on accède grâce à un code. La vulnérabilité de leurs points de rencontre les pousse à échanger leurs informations dans d'autres pays, au détriment de leur cohésion.

Réveil des pouvoirs publics



Les hackers sont paranoïaques à juste titre. Ils ont connu une époque dorée, celle où l'ordinateur était un outil mystérieux, les serviteurs de l'État moins conscients de l'importance de l'enjeu du piratage. Ce temps est révolu. De nos jours, les organes de répression font face avec aplomb et parlent des réseaux aussi bien que le PDG de Netscape. Ils s'adjoignent le concours d'ingénieurs qualifiés, et quelques responsables sont passés par une école d'informatique. Les rumeurs dans la Scène désignent tel ou tel hacker ou ex-hacker comme collaborateur régulier, consentant ou non. Vous voyez l'ambiance... Les hackers pris sur le fait ont parfois des offres de collaboration, ce qui n'est d'ailleurs pas pour les rassurer.



Les organismes mandatés pour la lutte contre le piratage sont principalement au nombre de quatre. La Direction de la Surveillance du Territoire, dépendant du ministère de l'Intérieur et de l'Aménagement du Territoire, est logiquement en charge de la lutte. Les hackers les appellent les «V», peut-être par allusion à la série télévisée des «Visiteurs» ? Ce service de «contre-espionnage» est hyper-actif : il a compétence dans le domaine du piratage informatique, mais aussi dans celui de la copie de logiciels, de la lutte contre les virus, etc. En tant que service de contre-espionnage, ils ne peuvent se permettre d'ignorer quelque affaire de piratage que ce soit. Ils appuient leur action sur une excellente connaissance du milieu - inquiétante, même. Le deuxième organe de lutte est le SEFTI, le Service d'Enquêtes sur les Fraudes aux Technologies de l'Information. Ce service fort d'une dizaine d'enquêteurs dépend de la Préfecture de Paris et n'intervient principalement que sur la région. La Brigade Centrale de Répression de la Criminalité Informatique (BCRCI) constitue le troisième organe de lutte. Cette brigade de police intervient sur tout le territoire.



Le quatrième organisme de lutte, préventive cette fois, est la Délégation Interministérielle pour la Sécurité des Services Informatiques. Cette DISSI est rattachée directement au cabinet du premier ministre. Sa mission est de protéger les ressources informatiques du territoire et de centraliser l'action menée par les services des ministères de l'État. Elle dicte à tel ou tel ministère les modalités de protection de ses données. Elle conseille aussi les entreprises-clés de notre économie en matière de sécurité. Enfin, elle a mission d'inciter l'industrie française à plus de rigueur et de vigilance. La France disposerait aussi d'unités offensives. Les rumeurs désignent naturellement la DPSD (le renseignement militaire) et la DGSE (les «services extérieurs»). Aucune déclaration officielle ne vient cependant confirmer ces bruits colportés par d'ex-hackers, maintenant dans la vie active...

Le chat et la souris



D'un côté de la barrière, on ne peut que déplorer le manque de sensibilisation d'une partie de responsables informatiques. Certes, les sysops des sites sensibles reçoivent des formations solides, et sont conseillés par la DISSI. Mais qu'en est-il de la cohorte de sysops qui œuvrent dans des entreprises apparemment plus anodines ? De l'autre côté de la barrière, on est étonné de l'agitation

Logiciels underground

La panoplie de logiciels développés par les pirates est franchement imposante. Passons sur les centaines de «cracking softwares» et de scanners, pour nous intéresser aux logiciels plus exotiques. On trouve ainsi des utilitaires permettant de se concocter des numéros de carte de crédit valides (Visa, MasterCard et American Express, en général). On indique au logiciel la banque émettrice, le type de carte, et le nombre de numéros à engendrer, et il vous fournit une liste. Les numéros sont valides, c'est-à-dire que les 16 chiffres ont été créés en utilisant les algorithmes officiels de génération aléatoire. Pour acheter par correspondance (à condition de ne pas se faire livrer chez soi), il ne reste qu'à contourner le problème de la date d'expiration, non fournie par le logiciel, mais toujours exigée à l'achat par téléphone. Quelques logiciels résidants sont également en circulation : leur but est d'intercepter et d'enregistrer les touches tapées au clavier. En récupérant le fichier de sauvegarde présent sur l'ordinateur de la victime, on a de grandes chances de récupérer également le mot de passe du réseau... D'une manière générale, les logiciels sont prévus pour un usage aux USA, mais peuvent être adaptés sans grande peine à notre territoire. Seuls les logiciels de phreaking ne fonctionnent pas avec notre Réseau Téléphonique Commuté. Un seul logiciel était efficace en France, jusqu'en 1992, date à laquelle France Télécom a modifié son réseau en conséquence.

Les Unix ne limitent pas les essais, alors que les VMS coupent la connexion au bout de 3 tentatives.

```
[redacted] So then call up the CN/A # (During regular hours) and
hrow a line like, "Hello, This is Operator #321 from the residential
ervice center in California. And I need to get a CN/A on a
ustomer at 212-[redacted]. Thank You."... Make sure not too sound like
 twelve year old dork or try and sound lame with a really deep voice,
ust try to sound as real as possible. Okay, if you got that far, and
ou sound pretty convincing, then the CN/A operator should not in any
eans, ask questions and you should get all the info you need!

ere is a list of just about EVERY CN/A Number in the Continental United
tates, this list was suppiled to Legions of Lucifer/PHUCK by LawBreaker.
```

Area Code	Account Code	Telephone Number	Call Hours	Time Zone	Requests per call
201		(304)3[redacted]	8:00-4:10	E	3
202		(304)3	8:30-4:10	E	3
203		(203)7	8:10-4:45	E	7
204		(204)9	8:30-4:45	C	N/A
205		(205)5	24 hours	C	2
206	147120	(402)5	24 hours	C	2
207	411	(518)4	8:00-5:00	E	16

```
↑ ↓ [PgUp] [PgDn] [Home] [End] [ESC]=Exit file viewer
```

Désolé pour la censure, mais on ne pouvait décemment pas vous fournir ces numéros, n'est-ce pas ? Petit exercice de pirate pour soutirer des informations à une opératrice sur les particuliers. Les documents en circulation sur Internet et les BBS sont essentiellement américains.

qui règne autour d'un petit nombre de hackers français dont l'anonymat n'est qu'illusoire. Ceux-ci ont fait leur passion de la découverte des méandres de notre univers technologique. Malheureusement pour eux, toutes les nations ont su mettre cette virtuosité au service de l'espionnage à distance. Impossible de départager l'espion du passionné. Une fois le système pénétré, le premier s'empare de documents, le deuxième musarde (ou endommage le système s'il est inconscient).



Quelle solution apporter pour mieux protéger le territoire ? La problématique des pouvoirs publics se formule en ces termes. Il en va de la sécurité informatique comme de la prévention en matière de drogue. On peut prévenir ou réprimer. La DISSI se donne énormément de mal en faveur de la première solution, par son action de conseil personnalisé ou dans les salons professionnels. La DST se charge de la répression.



La situation des hackers, marginalisés à cause de leur violon d'Ingres, pourrait émouvoir si l'on oubliait en premier lieu la perte de temps qu'ils occasionnent aux sysops. «Ils n'ont qu'à être plus compétents» ou «Ça leur permet d'améliorer leurs protections» sont les deux arguments qui reviennent à chaque fois. Cela revient à brûler un bébé avec une allumette pour lui apprendre le danger du feu. En second lieu, le hacking est devenu une véritable culture érigeant une statue aux héros qui maîtrisent les activités annexes énumérées plus haut et qui sont le carding, le phreaking, etc. Le carding (voir l'encadré sur les logiciels de piratage) n'est ni plus ni moins qu'une vulgaire arnaque de margoulin, qui s'opère, qui plus est, au détriment d'individus. Le phreaking permettait, quant à lui, de téléphoner gratuitement à l'étranger, avant que les compagnies américaines n'engagent d'anciens phreakers pour modifier leurs centraux téléphoniques. Bref, autant d'activités passionnantes si on ne considère que le défi intellectuel, mais hautement répréhensibles au regard de la loi et de la morale. On rencontre tout de même quelques hackers qui considèrent la répression comme un juste garde-fou à leurs activités. Ceux-là estiment qu'elle fait partie du jeu et qu'elle pimente leurs activités. Ces hackers rares, responsables, et fair-play, jouent au jeu du chat et de la souris en ayant l'espoir et l'impression de n'être pas perçus comme des criminels endurcis.

Horizon incertain



Les pouvoirs publics tentent par-dessus tout de maîtriser les groupes de hackers, ou en tous cas d'être au fait de leurs activités. Le développement des télécommunications dans notre société, même entravé par le conservatisme du service public, prend une proportion considérable. Depuis le début de l'année, la Bourse est informatisée. Imaginez ce que vous pourriez faire si vous parveniez à y pénétrer... Vous enrichir peut-être, provoquer un krach boursier sans précédent sûrement. Les organes vitaux de notre économie deviennent ainsi jour après jour accessibles au monde entier. On comprend mieux le souci de vigilance des pouvoirs publics, et la sévérité parfois apparemment déplacée des magistrats. À l'heure où l'on parle de plus en plus d'argent virtuel et de monnaie électronique, la petite épine du hacking risque de se métamorphoser en bélier de la société de consommation. Mais ce sera alors une affaire de grand banditisme. Hackers, vous voilà prévenus !

```
[redacted]
\TD\td10_463.txt    12240  Telecom Digest Vol. 10 File 463
\TD\td10_464.txt    17907  Telecom Digest Vol. 10 File 464
\TD\td10_465.txt    16980  Telecom Digest Vol. 10 File 465
\TD\td10_466.txt    17204  Telecom Digest Vol. 10 File 466
\TD\td10_467.txt    10709  Telecom Digest Vol. 10 File 467
\TD\td10_468.txt    16446  Telecom Digest Vol. 10 File 468
\TD\td10_469.txt    16889  Telecom Digest Vol. 10 File 469
\TD\td10_470.txt    16644  Telecom Digest Vol. 10 File 470
\TD\td10_471.txt    16891  Telecom Digest Vol. 10 File 471
\TD\td13_168.txt    22856  Telecom Digest Vol. 13 File 168
\TD\td13_169.txt    23427  Telecom Digest Vol. 13 File 169
\TD\td13_176.txt    24341  Telecom Digest Vol. 13 File 176
\TD\td13_177.txt    19623  Telecom Digest Vol. 13 File 177
\TD\td13_178.txt    21197  Telecom Digest Vol. 13 File 178
\TD\td13_179.txt    19856  Telecom Digest Vol. 13 File 179
\TD\td13_181.txt    24057  Telecom Digest Vol. 13 File 181
\TD\td13_182.txt    19803  Telecom Digest Vol. 13 File 182
\TD\td13_183.txt    22470  Telecom Digest Vol. 13 File 183
\TD\td13_184.txt    18327  Telecom Digest Vol. 13 File 184
\TD\td13_185.txt    18644  Telecom Digest Vol. 13 File 185
\TD\td13_659.txt    22966  Telecom Digest Vol. 13 File 659
\TD\td13_660.txt    29991  Telecom Digest Vol. 13 File 660
\TD\td13_661.txt    23011  Telecom Digest Vol. 13 File 661
                                    <ESC>=Exit, F1=Help
```

Comme dit Sun Tzu dans l'Art de la Guerre, pour vaincre un ennemi, il faut le connaître mieux qu'il ne se connaît. Les pirates prennent le conseil au pied de la lettre et consultent régulièrement les bulletins d'information destinés aux ingénieurs des compagnies téléphoniques.



Hérésie à la française

PGP, ça doit vous dire quelque chose si vous lisez les news de Joystick avec assiduité. Pretty Good Privacy est un logiciel de cryptage conçu par Philip Zimmermann. Avec PGP (maintenant en version 2.3a, sauf erreur), une personne peut envoyer un message à une autre personne, tout en étant sûr qu'aucun autre individu ne pourra le lire. Ce logiciel utilise le principe de «clé publique» et de «clé secrète». La clé publique est, au besoin, connue de tous, contrairement à la clé secrète. PGP garantit la confidentialité lorsque l'utilisateur choisit de crypter son message : non seulement l'algorithme employé à cette fin est dérivé du très réputé RSA, mais il engendre de plus une clé de cryptage qui mesure jusqu'à 1 024 bits de long ! Ce qui nous fait 95 x (10 puissance 1 024) combinaisons à essayer pour briser le code d'une seule personne (pour mémoire, 10 puissance 9 est égal à un milliard).
PGP est interdit en France. Dans notre pays, l''utilisation d'une méthode d'encryptage est soumise à l'accord préalable de notre vénérable SCSSI, aussi appelé le «service du chiffre». Sans leur accord et le respect de leurs conditions, vous vous mettez hors-la-loi. Il est amusant de constater qu'aux côtés de la France, la Chine, la CEI, l'Irak et l'Indonésie sont les seules nations à interdire expressément PGP. Nous voilà en belle et démocratique compagnie ! L'argument avancé par les pouvoirs publics français est que PGP mettrait en échec les services de contrôle. Or, les hackers français utilisent PGP depuis belle lurette. Cette interdiction nuit uniquement aux citoyens qui voudraient protéger leurs données. Vous imaginez la tête d'un hacker qui ne découvre, jour après jour, que des sites traités au PGP ?

drib	drop1	drunk1	ductwork	dummy	duplex1
drib1	drophead	drunkard	dud	dummy1	duplicab
dribble	droplet	drunken	dud1	dump	duplicat
dribble1	droplet1	drunken1	dudley	dump1	duplicit
dried	dropout	drury	dudley1	dumpty	dupont
dried1	dropout1	drury1	due	dumpty1	dupont1
drier	dropping	dry	due1	dumpy	durable
drier1	drosophi	dry1	duel	dumpy1	durable1
drift	dross	dryad	duel1	dun	durango
drift1	dross1	dryad1	duet	dun1	durango1
driftwoo	drought	dryden	duet1	dunbar	duration
drill	drought1	dryden1	duff	dunbar1	durer
drill1	drove	dtr	duff1	duncan	durer1
drink	drove1	dtr1	duffel	duncan1	duress
drink1	drown	du	duffel1	dunce	duress1
drip	drown1	du1	duffy	dunce1	durham
drip1	drowned	dual	duffy1	dune	durham1
dripping	drowned1	dual1	dug	dune1	during
drippy	drowse	dualism	dug1	dunedin	during1
drippy1	drowse1	dualism1	dugan	dunedin1	durkee
driscoll	drowsy	duane	dugan1	dung	durkee1
drive	drowsy1	duane1	dugout	dung1	durkin
drive1	drub	dub	dugout1	dungeon	durkin1
driven	drub1	dub1	duke	dungeon1	durrell
driven1	drubbing	dubhe	duke1	dunham	durrell1
driveway	drudge	dubhe1	dulcet	dunham1	durward

Voici le contenu d'un dictionnaire de mots de passe. Les logiciels de cracking les essaient les uns après les autres, dans l'espoir que la victime possède un mot de passe qui y figure déjà.

Comment font-ils ?



Les articles didactiques sont généralement controversés. Lorsque leur niveau technique est suffisant, ils permettent aux entreprises d'être moins démunies face à leurs adversaires. Les pirates sont quand à eux bien plus au fait des techniques décrites. Les moins expérimentés d'entre eux qui mettent ces conseils en pratique se privent des tâtonnements indispensables à leur propre sécurité. En bref, ils sont assurés de faire un faux pas. Nous vous présentons, dans les lignes qui suivent, quelques procédés mis en œuvre par les hackers. Ils sont incomplets ou nécessitent des logiciels qui circulent dans le milieu.



Avant toute chose, vous devez être équipé d'un PC et d'un modem, un boîtier qui relie le PC à la ligne téléphonique. Le hacking de serveur par modem est sans doute l'expérience la plus enrichissante pour un hacker, dans la mesure où elle exige qu'il trouve le numéro de téléphone et réussisse à pénétrer sur la machine hôte. Pour pénétrer un système depuis votre domicile, il vous faut le numéro de téléphone d'accès à ce système. Trois solutions s'offrent au hacker. Il peut choisir de s'attaquer au système dont il a déjà le numéro (glané sur un service «privé» Téletel ou BBS), mais cela ôte tout choix quand au système. De plus, si le numéro est sur le serveur et que dix hackers seulement l'ont lu avant vous, attendez-vous à un comité d'accueil à l'affût lors des tentatives de connexion. Mieux vaut tenter de découvrir le numéro par soi-même. La deuxième solution consiste donc à utiliser un scanner. Ce type de logiciel développé par les hackers permet de composer automatiquement les numéros compris entre deux numéros que vous spécifiez (entre le 45 45 45 45 et le 45 45 45 70, par exemple). Si le scanner détecte une tonalité de modem (la «porteuse») indiquant la présence d'un ordinateur, il consigne le numéro dans un fichier que vous consultez à votre retour, exactement comme dans «Wargames». Lorsqu'une entreprise possède des numéros de poste pour chaque employé dont seuls les quatre derniers chiffres changent, il y a de grandes chances pour que le serveur ait un numéro similaire, sauf si le sysop est compétent, bien entendu. Il suffit de scanner les numéros adéquats de nuit, pour des raisons évidentes. La troisième solution consiste à obtenir le numéro du serveur en appellant la société, rien de moins ! Les hackers nomment cette technique le Social Engineering, ou Ingénierie Sociale. Nous y reviendrons plus loin.



Une fois le numéro connu, le hacker s'entoure de mille précautions. D'abord, ne pas appeler le serveur à heure fixe, pour ne pas éveiller les soupçons. Des tentatives de connexion infructueuses à 3 h toutes les nuits, ça fait mauvais genre sur le log, le fichier de consigne. Ensuite, il faut prévoir de passer par un re-routeur («outdialer»). Le hacker appelle ce service, qui compose à son tour le numéro qu'on lui indique et qui établit la liaison en lui garantissant l'anonymat. Des techniques plus élaborées sont employées depuis quelque temps, car il semble que les outdialers n'aient plus de secrets pour les enquêteurs.

À l'assaut du password



Le serveur répond à l'appel, se synchronise avec le modem et voilà le hacker prêt à dialoguer avec l'ordinateur. Le hacker ne porte aucun intérêt, sauf exception, à la marque de l'ordinateur, mais attache en revanche une grande importance au système d'exploitation qui tourne dessus (le DOS est un système d'exploitation, aussi appelé OS). Le VMS et l'Unix composent la majorité du parc informatique, mais on trouve aussi le VM/CMS, le VME et le TOPS-10 en France. Les hackers mettent un point d'honneur à maîtriser un OS, voire plusieurs. Chacun possède des failles. À la connexion, l'OS demande au hacker de s'identifier avec un nom de compte et un mot de passe. Rien ne dégoûte plus un cracker que de se connecter au serveur et de constater que les mots de passe par défaut du système d'exploitation n'ont pas été modifiés. Sur Unix, un simple «guest:guest» ou «admin:admin» fonctionne parfois. Sur VMS, il s'agira entre autres de «GUEST:GUEST» ou «SYSTEM:OPERATOR». Le piratage en France serait grandement réduit sans des erreurs aussi grossières.



Quand la sécurité du site atteint une efficacité décente, le hacker ne peut trouver le mot de passe par hasard. Tout au plus pianotera-t-il plusieurs mots plausibles, par acquis de conscience. C'est là qu'interviennent les logiciels briseurs de code. À partir d'un fichier texte comportant quelques dizaines de milliers de mots, les logiciels de «cracking» vont pro-



poser au serveur tous les mots de passe possibles. On appelle cela la «brute force», l'intrusion par la force. Deux problèmes subsistent cependant : les Unix, par exemple, sont sensibles aux majuscules. Chaque mot de passe se décline donc en plusieurs variantes (comme ceci, ou CeCi, ou encore cELà). Le deuxième problème vient de la tolérance du serveur : les Unix ne limitent pas les essais, alors que les VMS coupent la connexion au bout de trois tentatives. Reste ensuite à savoir si le serveur garde une trace des essais infructueux. Mais pour le savoir, il faut pénétrer. C'est pour cette raison que les hackers s'interdisent l'usage d'un logiciel de «cracking» en présence de certains OS. Ils mettent alors en œuvre le Social Engineering. Le Social Engineering est un terme pompeux pour qualifier l'art du baratin, la maîtrise du hacker à prendre l'ascendant sur son interlocuteur pour lui soutirer des informations. L'équivalent des blagues téléphoniques des enfants, saupoudrées d'un soupçon de psychologie et de cynisme... «Bonjour, ici M. Durand, du département informatique. On doit couper le réseau d'ici la semaine prochaine pour changer quelques cartes Novell. Quel jour préférez-vous ? [...] Ah, non, pas possible. [...] Non, non plus. Écoutez, je m'arrange pour vous dériver sur notre réseau personnel, comme ça, ce sera transparent pour vous et vous pourrez travailler sans coupures. Ne le répétez surtout pas, ça m'attirerait des ennuis. Bon, quel est votre mot de passe ?». Voilà grossièrement ce qu'est l'Ingénierie Sociale. La règle de base est d'insérer des termes techniques pour crédibiliser la conversation et mettre l'interlocuteur en position d'infériorité, de s'adapter au vocabulaire de l'interlocuteur et... ne pas avoir une voix d'adolescent.

A l'intérieur de la citadelle



Si ces méthodes ne portent pas leurs fruits, le hacker fera d'autres tentatives, de plus en plus élaborées, jusqu'à laver cet affront personnel que leur fait le serveur. Matthew Broderick, dans le film «Wargames», va jusqu'à chercher le nom du fils du concepteur de l'ordinateur qu'il attaque. Un piratage célèbre a été réussi en envoyant un faux logiciel à la victime, avec le numéro de hotline en gros dessus. Le logiciel comportait évidemment un énorme bug, ce qui a poussé la victime a appeler la supposée maison d'édition. À l'autre bout du fil, le hacker n'a eu aucun mal à soutirer des informations. Une fois dans le système, le hacker se promène au gré des répertoires, rapatrie sur son disque dur les éventuels jeux qui s'y trouvent, glane des numéros d'accès à d'autres serveurs, etc. Ce qu'il fait dans le serveur dépend de son degré de responsabilité. Avant de quitter l'hôte, le hacker doit effacer toutes les traces de son passage en modifiant les fichiers de consigne pour y effacer la mention de sa connexion. Ces fichiers sont différents selon le système d'exploitation. C'est pourquoi les hackers se renseignent toujours sur l'OS qu'ils convoitent avant tout essai, de peur de ne pouvoir effacer leurs empreintes une fois dans la citadelle. ■

Les mots de passe

Choisir un mot de passe qui remplit son rôle sans faillir est plus ardu qu'il n'y paraît. Un bon mot de passe est d'abord celui qui n'est pas connu : il est souvent aisé de déduire le mot de passe d'après la personnalité de l'utilisateur («jimi_hendrix» pour l'admirateur du guitariste, «dark_vador» pour le passionné de la «Guerre des Etoiles», etc.) ou simplement parce qu'il utilise son numéro de téléphone ou de plaque minéralogique. Un bon mot de passe est ensuite celui qui ne peut se deviner. Si vous travaillez dans une banque, il vaut mieux éviter «dollars», «agios», ou «banque». Enfin, un bon mot de passe ne devrait pas être un nom propre ou un nom commun, dans la mesure où les logiciels de cracking commencent par cette voie. Ne croyez pas que l'utilisation d'une série de chiffres vous met à l'abri : des logiciels spécialisés dans l'égrenage de combinaisons se chargeront d'en venir à bout.

```
     ToneLoc v0.98 (beta-10) by Minor Threat & Mucho Maas (Feb 08 1993)

oneLoc is a dual purpose wardialer.  It dials phone numbers using a mask that
ou give it.  It can look for either dialtones or modem carriers.  It is useful
or finding PBX's, Loops, LD carriers, and other modems.  It works well with
he USRobotics series of modems, and most hayes-compatible modems.

SAGE:
oneLoc  [DataFile]  /M:[Mask] /R:[Range] /X:[ExMask] /D:[ExRange] /C:[Config]
                    /S:[StartTime] /E:[EndTime] /H:[Hours] /T /K

  [DataFile]  - File to store data in, may also be a mask         Required
  [Mask]      - To use for phone numbers     Format: 555-XXXX     Optional
  [Range]     - Range of numbers to dial     Format: 5000-6999    Optional
  [ExMask]    - Mask to exclude from scan    Format: 1XXX         Optional
  [ExRange]   - Range to exclude from scan   Format: 2500-2699    Optional
  [Config]    - Configuration file to use                         Optional
  [StartTime] - Time to begin scanning       Format: 9:30p        Optional
  [EndTime]   - Time to end scanning         Format: 6:45a        Optional
  [Hours]     - Max # of hours to scan       Format: 5:30         Optional
                Overrides [EndTime]
  /T = Tones, /K = Carriers (Override config file, '-' inverts)  Optional

:\RULZ\TL098>
```

ToneLocator est le plus célèbre des scanners (logiciels de composition automatique de numéros de téléphone). Pas de chance lors de cette session, personne ne répondait !

```
19:15:25 ToneLoc started on 03-Oct-95         ATDT4 765-9495
19:15:25 Using SERIAL routines                OK
19:15:25 16550A UART detected                 ATDT4 765-9490
19:15:25 Data file:      SPENGLER.DAT         OK
19:15:25 Config file:    TONELOC.CFG          ATDT4 765-9493
19:15:25 Log file:       TONE.LOG             OK
19:15:25 Mask used:      765-XXXX             ATDT4 765-9492
19:15:25 Range used:     9490-9495
19:15:25 Scanning for:   Carriers                     Statistics
19:15:25 Initializing Modem ... Done          Started: 19:15:25  Ring:  0/ 3
19:15:29 765-9495 - Timeout (0)               Current: 19:17:53  Secs: 23/23
19:15:53 765-9490 - Timeout (0)               Max Dials:      6
19:16:17 765-9491 - Timeout (0)               Dials/Hour:   149  ETA:   0:00
19:16:41 765-9493 - Timeout (0)                                  Found
19:17:05 765-9494 - Timeout (0)               CD's  :    0
19:17:29 765-9492 - Timeout (0)               Voice :    0
19:17:53 All 6 numbers dialed                 Busy  :    0
19:17:53 Dials = 6, Dials/hour = 149          Rings :    0
19:17:53 0:02 spent current scan              Try # :    6
19:17:53 Exit with errorlevel 0

     ToneLoc v0.98 (beta-10) (Feb 08 1993) by Minor Threat & Mucho Maas
```

Bibliographie

«Pirates de l'informatique», Philippe Blanchard, Ed. Addison Wesley.
«Délinquance Assistée par Ordinateur», Bryan Clough & Paul Mungo, Ed. Dunod.
«Secrets of a Super-Hacker», The Knightmare, Loompanics Unlimited.
«Hacker Crackdown», Bruce Sterling, Warren Books.
«The Cuckoo's Egg», Cliff Stoll, Berkley Publishing.


```
          CreditMaster v2.0  Copyrighted 1993 MPI Development Labs

(I)nfo on program
(S)etup

(G)enerate card numbers
(C)heck card number / Fix invalid card number
(E)xtrapolate new cards from an existing card

(O)utput PGP key to file (for use with MPI Internet address)

(Q)uit

Main Menu:
```

Pour générer en quelques secondes des numéros de cartes de crédit. Le logiciel pousse même le vice jusqu'à demander le nom de la banque émettrice...

```
  (* = interesting target)──[ Prefix List ]──(F,N = search description)
1787     - Tompkins County Trust
1719     - Rocky Mountain
1721     - First Security
1722     - West Bank
1726     - Wells Fargo
1783     - AT&T's Universal Card
1784     - AT&T's Universal Card
1800     - M.B.N.A. North America
1811     - Bank of Hawaii
1819     - Macom Federal Credit Union
1820     - IBM Mid America Federal Credit Union *
1833     - U.S. Bank
1842     - Security Pacific Washington
1897     - Village Bank of Cincinatti
1921     - Hong Kong Bank
1921     - National Bank
510      - Southwestern States Bankcard Association
511      - Universal Travel Voucher
512      - Western States Bankcard Association
513      - Eurocard France
514      - Mountain States Bankcard Association
           [ Up, Down, PgUp, PgDn, Home, End, Esc or Q to quit ]
```

Merci à Philippe Langlois, Stéphane Bortzmeyer, Philippe Blanchard, NeurAlien, Black Matrix, ex-Frantic, ex-The Mentor.

'TAXI'

SERA PEUT-ÊTRE TON DERNIER MOT

ROAD WARRIOR

QUARANTINE II

LA SUITE DU TITRE ADORÉ PAR LES CRITIQUES, *QUARANTINE*.

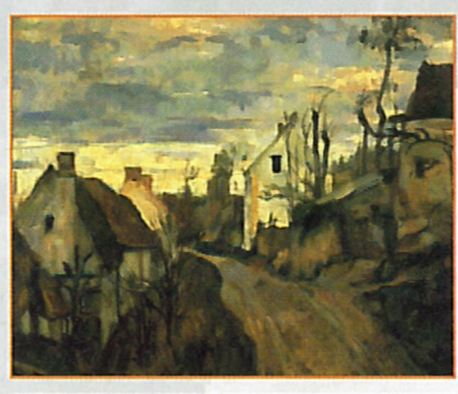
GAMETEK

Gametek France, 5 rue Jean Rostand, B.P. 380, 69746 Genas Cedex, France.

CYRILLE BARON

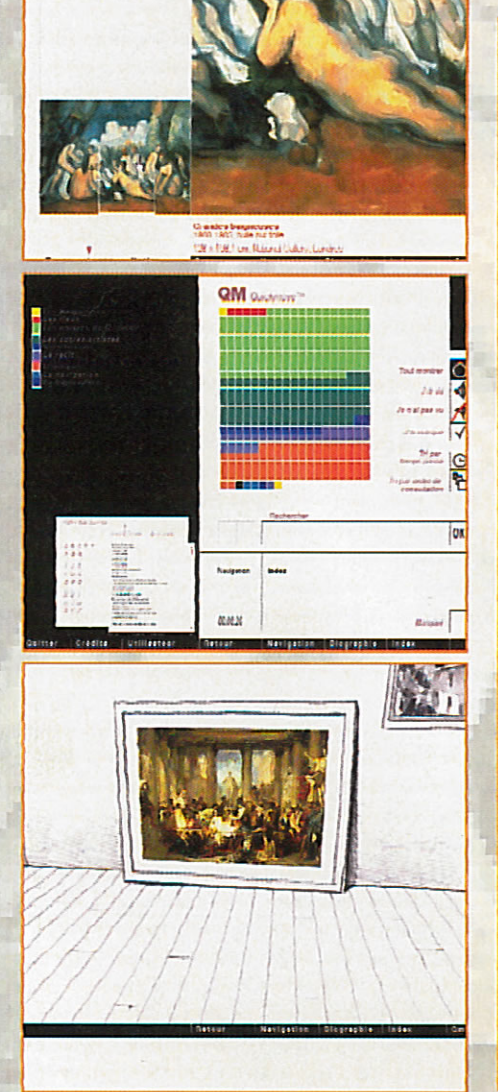
MOI PAUL CEZANNE

Paul Cézanne est naturellement à l'honneur ce mois-ci avec deux CD-ROM. Deux produits, deux façons de voir et de donner à voir une œuvre. C'est là le point fort du support Multimédia, qui, par la diversité des réalisations, permet d'aborder un sujet sous divers angles.

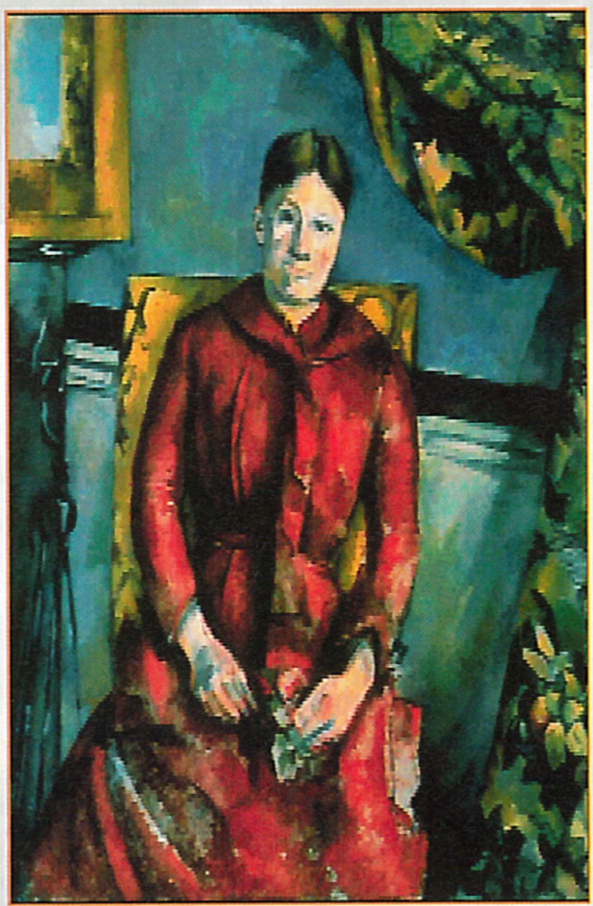




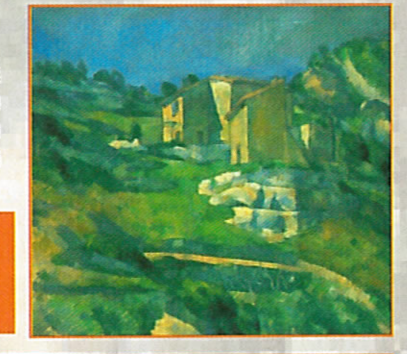
PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD







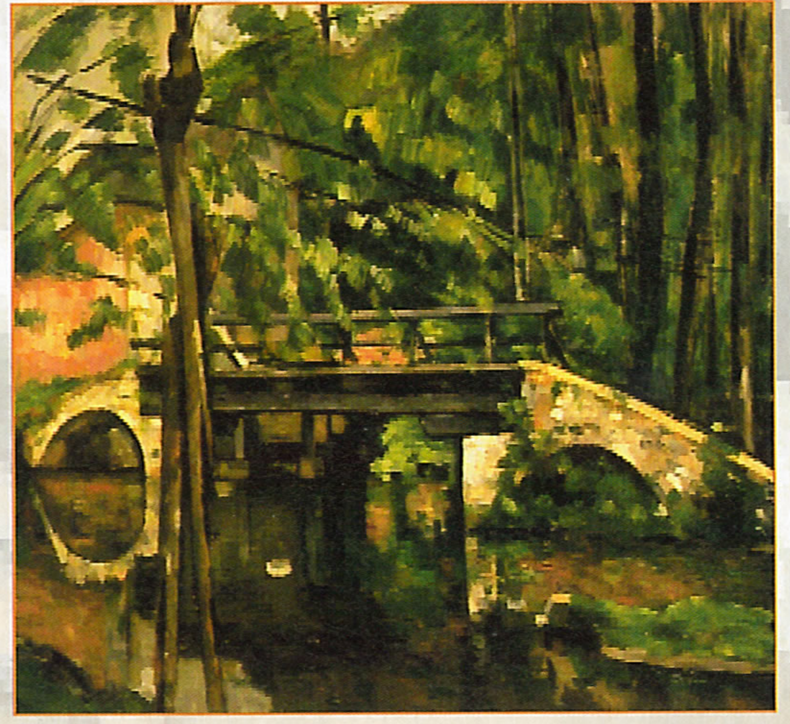


Ce CD, vendu en kiosque avec le hors-série de Télérama consacré à Paul Cézanne, est une véritable merveille. Pour sa première incursion dans le monde du multimédia informatique, l'hebdomadaire culturel signe un produit rare. Ceci explique sans doute la difficulté à se le procurer en service de presse, lorsqu'on écrit pour un groupe éditant le premier hebdomadaire télé. Qu'importe, saluons le travail réalisé et, in cauda venenum, tant pis pour ces querelles de chapelle. Réalisé avec le concours d'Index+ et la Réunion des musées nationaux (RMN), à qui l'on devait déjà un titre lumineux sur le musée du Louvre, "Moi Cézanne" tranche avec le reste de la production CD. De l'aveu même d'Olivier Cena, journaliste et concepteur, le but n'était pas de réaliser un "livre interactif", encore moins un "musée imaginaire". À l'image de l'œuvre de l'artiste, pleine de vie, le contenu de ce CD mêle classicisme et audace. Riche de 250 peintures, aquarelles et dessins, de 200 images d'archives, d'une heure trente d'animations rehaussées d'une heure de commentaires et de musiques originales, "Moi Paul Cézanne" bénéficie d'une interface extraordinaire, précise et intuitive à la fois.

Comme dans de nombreux produits multimédia, on retrouve des fonctions classiques, tel le choix de visualisation par index, l'affichage plein écran (excellente qualité des reproductions) ou dans une fenêtre assortie d'un commentaire. D'autres fonctions, plus rares - telle la loupe permettant de consulter les sections agrandies d'une œuvre ou bien un classement thématique par époque - sont également présentes. Toutefois, le plus intéressant concerne le parti pris éditorial, offrant l'opportunité de se laisser guider par l'artiste s'exprimant à la première personne, dans différents scénari prédéfinis. On découvre alors l'environnement du peintre, ses lieux, ses connaissances, sa philosophie avec, en point d'orgue, ses célèbres "Grandes baigneuses", qu'au terme de chacun de ces voyages initiatiques, on appréhende d'un regard de plus en plus aiguisé. Autre trouvaille géniale renvoyant les marques-pages à la préhistoire, un système de tri permet à tout moment de prendre connaissance, sous forme de petits carrés de couleurs rappelant un peu un logiciel de défragmentation, des sections du CD-ROM déja explorées. On peut alors utiliser différents codes-couleurs afin de voir sur quelle section on a passé le plus de temps, dans quel ordre on s'est déplacé sur le CD, etc. Ajoutez à cela une mise en page (mise en écran ?) d'une sobriété à faire passer Mondrian pour un peintre baroque, et voilà un CD-ROM dont je serais tenté de dire qu'il est tout simplement parfait. Espérons que Télérama renouvellera l'expérience avec, pourquoi pas, des œuvres moins médiatisées.

Editeur: Réunion des musées nationaux/Télérama/Index • Distribué par: Télérama : (1) 48 06 90 90 • Prix: 295 F



Les stars du Louvre

PC CD WINDOWS

Présenté par Claude Villers, "Les Stars du Louvre" est un produit curieux, intéressant si l'on s'en tient à l'initiation, mais qui est hélas desservi par son thème. Présenter les œuvres les plus célèbres du musée le plus célèbre du monde, pourquoi pas ? Hélas, on retire finalement de tout ça l'impression d'une visite par le petit bout de la lorgnette, entre lieu commun et Art Officiel. Réduire ce gigantesque musée à quelques œuvres phares est sans grand intérêt. La Joconde, la Victoire de Samothrace et autres saupoudrés d'un peu d'art égyptien, c'est vu et revu cent fois. L'Art ne se résume pas à ces quelques hits. On aurait préféré un produit permettant de découvrir des œuvres à qui la postérité n'a pas su rendre grâce. Cela dit, si vraiment ce jugement ne vous rebute pas, sachez que par ailleurs ce CD est très bien réalisé et agréable à utiliser.



Editeur : Arborescence • Distribué par : Arborescence (1) 47 57 38 38 • Prix: 299 F







NEWS



Les Rolling Stones se mettent au multimédia avec Virgin. "Voodoo Lounge" proposera bientôt aux fanas du groupe un CD-ROM regroupant films et musiques consacrés au groupe. Bien plus qu'un CD catalogue, "Voodoo Lounge" se présente comme un jeu d'aventure dans lequel, convié par le Baron Samedi, on découvrira de curieux rites vaudous au cours d'une étrange réception

AFFAIRES

Les mauvais comptes du Parti Républicain

Dans un communiqué, Pierre Méhaignerie dit avoir approuvé les conclusions du procureur général de la cour d'appel de Paris. Le garde des Sceaux ouvre une information judiciaire sur les comptes du PR.



LES AUTRES TITRES

INFORMATIQUE

Le maître du monde est un gamin doué

POLITIQUE

Juppé fera la course avec Chirac

FAIT DU JOUR

L'empereur du Japon à Paris

SANTE

Mort d'André Lwoff, ancien prix Nobel de médecine

Le journal de l'année



PC CD WINDOWS

C'était quand déjà ? Pas toujours facile de replacer dans le temps les événements marquants d'une année, d'autant qu'en ces périodes de surabondance en matière d'informations, il est facile de s'embrouiller. À moins de disposer d'une cave spacieuse permettant d'entreposer tous les numéros du "Monde", pas d'autre solution que de faire appel à sa mémoire. Heureusement, la solution existe. Le journal de l'année, édité par Microfolie's, permet de retrouver, par thème ou par jour, ce qui s'est passé en 1994. Présenté comme la une d'un journal, avec force photos et textes, ce produit attrayant est une véritable mine de renseignements. Les informations peuvent y être consultées sous forme de brèves ou d'articles de fond, et multimédia oblige, de nombreuses images, films et sons rajoutent à l'ensemble. Très simple d'emploi, ce produit est à conseiller à tous ceux qui s'intéressent au temps qui passe.



Editeur: Microfolie's • Distribué par : Microfolie's (1) 45 51 48 40 • Prix: 249 F

Le dico des prénoms

PC CD WINDOWS

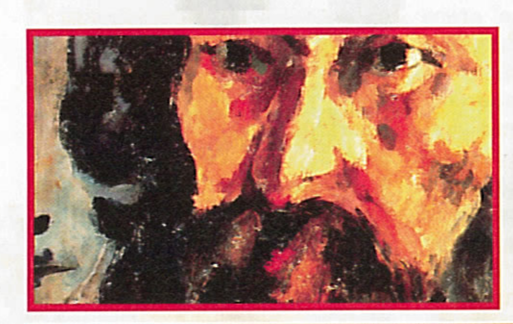
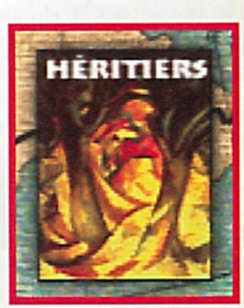
Du plus répandu au plus rare, ce CD vous permet de tout savoir sur 3 500 prénoms. Tout et même plus puisque les amateurs d'ésotérisme apprendront, grâce à ce CD, quels sont les animaux fétiches, les chiffres porte-bonheur, et pendant qu'on y est, le caractère associé aux prénoms en question.



Editeur : Microfolie's • Distribué par : Microfolie's (1) 45 51 48 40 • Prix: 249 F

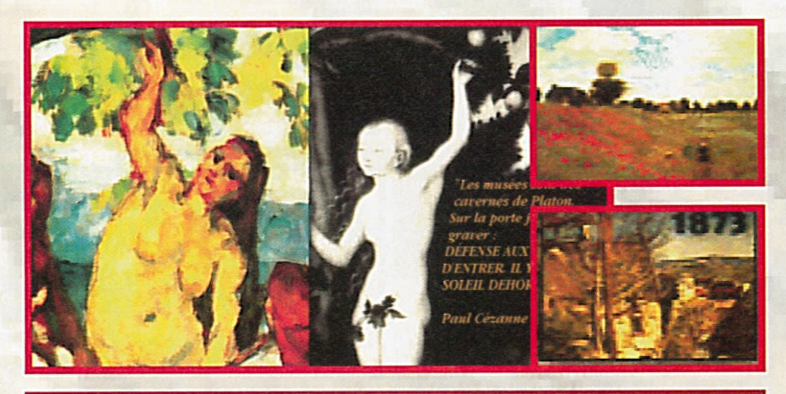
Le monde de Cézanne

PC CD WINDOWS



Dans un genre plus confus, ce qui ne ressemble guère à sa production coutumière, l'éditeur Arborescence nous propose également "son" Cézanne. Ici, on peut naturellement visualiser l'œuvre du peintre, mais le parti pris, plus marqué, guide les pas de l'utilisateur plus qu'il ne lui suggère une direction : route des techniques, route des influences, route des genres ou encore route de la solitude, les différents chapitres offrent une vision un peu trop bridée et parcellaire de l'œuvre. Curieusement, ce souci de sobriété - pour ne pas dire sécheresse - ne se retrouve pas dans les différentes pages écran, dont l'interface, à base d'icônes ésotériques, n'invite pas vraiment au voyage. De plus, certains parallèles, comme celui entre Kandinsky et Cézanne accompagné d'une analyse fumeuse, n'éclairent pas vraiment l'œuvre. Ajoutez à cela un accompagnement musical de Mozart, et voilà de quoi brouiller encore plus l'utilisateur. Bonne idée en revanche, l'écran généraliste, qui donne son nom au produit, présente différentes personnalités contemporaines de Cézanne. Bref, voilà un produit plutôt moyen et ayant surtout la malchance de sortir en même temps que "l'autre".



Editeur : Arborescence • Distribué par : Arborescence
(1) 47 57 38 38 • Prix: 350 F

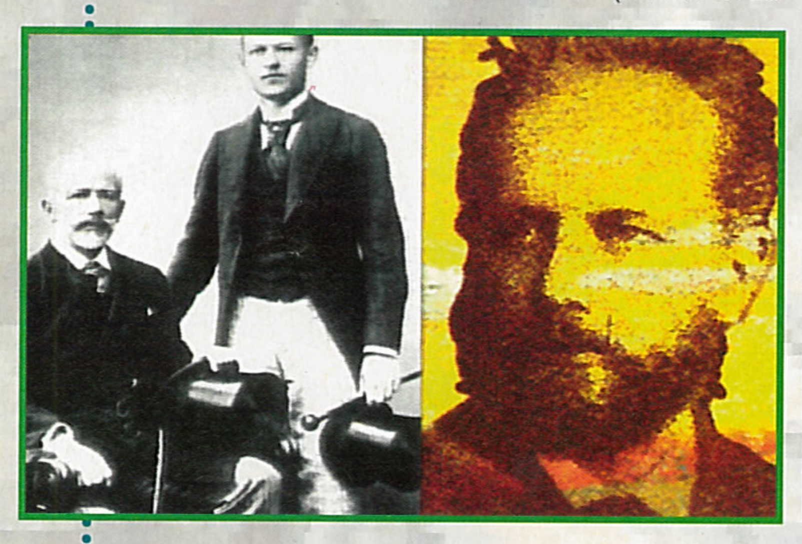




Gauguin, Baudelaire, Tchaikovski

PC CD WINDOWS

Après Monet/Verlaine/Debussy et Matisse/Aragon/Prokofiev, Arborescence nous présente un nouveau titre appartenant à la collection tryptique. Autant les parallèles tentés dans "Le Monde de Cézanne" (du même auteur d'ailleurs) semblaient parfois incongrus, autant ici le concept "tryptique" prend tout son sens. Certes, il est toujours assez ardu de se livrer à ce genre de sport, mais l'idée est séduisante, et puis pourquoi seule l'édition papier pourrait-elle avancer des thèses prêtant à controverse ? Riche de150 tableaux de Gauguin, 60 minutes de Tchaïkovski et 60 poèmes de Baudelaire, ce CD ravira les amateurs de romantisme exacerbé, d'artistes maudits et... de Gauguin ! L'interface, sans grande invention ni défaut, remplit sa fonction et permet de passer d'une œuvre à l'autre, d'un univers à l'autre sans encombres. Gauguin sensible et sauvage, Tchaïkovski sensible aussi mais surtout exilé et maudit, thèmes que l'on retrouve avec la troisième partie du tryptique chez Baudelaire. Bref, voilà un produit intéressant, peut-être plus novateur dans le fond que dans la forme, mais fort attachant.

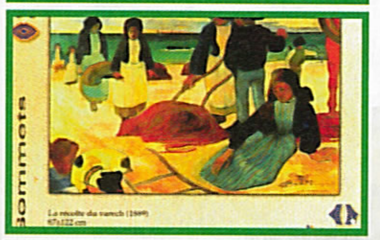


La plupart du temps, les novices, à leur première initiation, se plaignent de la lenteur des effets. Ils les attendent avec anxiété, et comme cela ne va pas assez vite à leur gré, ils font des fanfaronnades d'incrédulité qui réjouissent beaucoup ceux qui connaissent les choses et la manière dont le hachisch se gouverne. Ce n'est pas une des choses les moins comiques que de voir les premières atteintes apparaître et se multiplier au milieu même de cette incrédulité. D'abord une certaine hilarité saugrenue et irrésistible s'empare de vous. Les mots les plus vulgaires, les idées les plus simples prennent une physionomie bizarre et nouvelle. Cette gaieté vous est insupportable à vous-même; mais il est inutile de regimber. Le démon vous a envahi; tous les efforts que vous ferez pour résister ne serviront qu'à accélérer les progrès du mal. Vous riez de votre niaiserie et de votre folie; vos camarades vous rient au nez, et vous ne leur en voulez pas, car la

LES PARADIS ARTIFICIELS









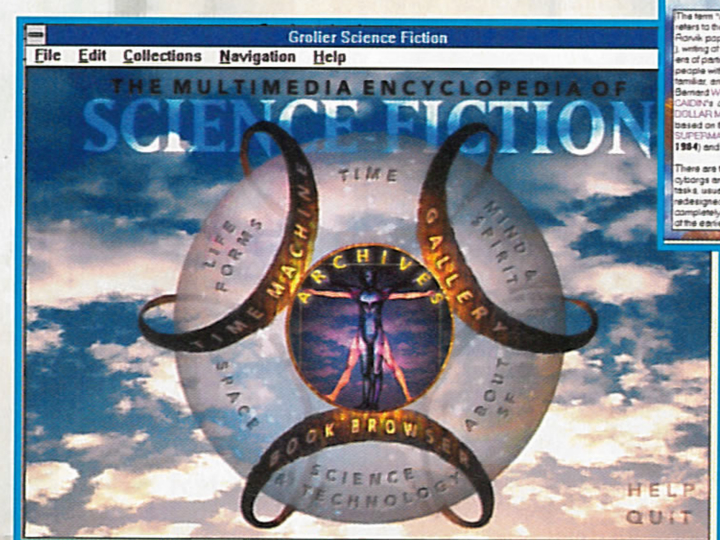
Editeur : Sybex • Distribué par : Sybex (1) 40 52 03 00 • Prix : 248 F

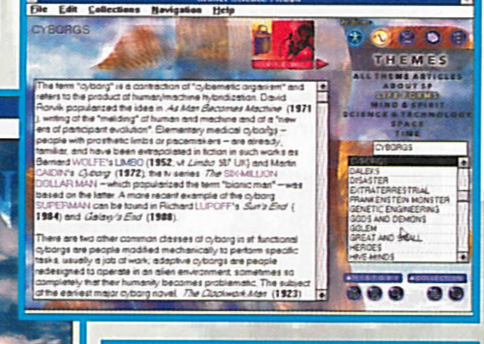
Encyclopédie de la science-fiction

PC CD WINDOWS

Les amateurs de science-fiction seront comblés avec cette encyclopédie Groslier de la SF. Basé sur l'ouvrage papier du même nom ayant reçu le prix Hugo, ce CD est une mine d'informations. On y retrouve, présentés de façon attrayante, différents chapitres dédiés aux personnages, monstres ou thèmes propres au genre. Agrémentée de nombreuses images et de quelques extraits de films, cette somme est hélas réservée aux anglophiles, car aucune traduction n'a été envisagée. Dommage !

Editeur : Matra Hachette Multimédia • Distribué par : Matra Hachette Multimédia (1) 47 45 94 45 • Prix: 400 F





Les vins de France

PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD

Curieux ce nouveau CD de chez Sybex. À l'origine, la collection était un peu cheap, emballage simplet, produit simplet et prix au plancher. Surprise, "Les Vins de France" est un CD vraiment très bien conçu, intéressant et bien présenté. Le prix est loin d'être serré, mais ce qui est surtout dommage, c'est que le produit risque de passer inaperçu. Réparons donc cette injustice. Présenté sous forme d'une carte de France permettant de découvrir les vignobles de chaque région, ce CD prodigue de nombreux conseils aux amateurs de la dive bouteille : faut-il acheter en grande surface ? Comment gérer sa cave ? Quelles sont les bonnes affaires ? Bonne idée, le chapitre consacré à la création d'une cave digne de ce nom propose, suivant le budget dont on dispose, plusieurs crus. En plus de cet aspect pratique, "Les Vins de France" comporte une véritable base de données où l'on apprend à se familiariser avec le vocabulaire des œnologues. Ce CD permet également de visiter une cave ou une exploitation vinicole par le biais de la vidéo. Enfin, on y apprend à conserver le vin, à ouvrir une bouteille et à la déguster ou encore à marier vins et mets. Les écrans, très attractifs, sont agrémentés d'images de bonne qualité, et l'interface est pratique à utiliser.

Editeur : Emme Interactive • Distribué par : MDS (1) 45 61 54 30 • Prix : NC







NEWS

"Astrolabe", édité par Mémoire D'images et distribué par Polygram, est un bon produit raté. Reprenant le principe des récits de voyageurs, il s'attache à nous faire découvrir les peuples d'Océanie. Hélas, l'interface plus que confuse et le ton approximatif du narrateur n'arriveront pas à captiver l'utilisateur lambda. Dommage, le thème est pourtant suffisamment riche et l'iconographie d'excellente qualité.



The Cranberries

PC CD WINDOWS/MAC CD-ROM/CDI



Ce titre est peut-être annonciateur de ce que sera le marché du disque d'ici peu. Dédié au groupe Cranberries, il s'agit d'un "Rainbow Disc". Cela veut dire qu'il s'agit d'un CD audio dont la première piste contient des données multimédia auxquelles on ne peut accéder que par ordinateur. Ce programme permet de visiter différents lieux chers aux membres du groupe, de feuilleter un album ou encore d'assister à une interview. Bien présenté, il comporte, outre un mode "audio", des extraits de musique, de clips et les paroles des chansons du groupe.







Editeur : Philips • Distribué par : Philips (1) 47 28 51 00 • Prix: 160 F

L'histoire de 1945 à nos jours

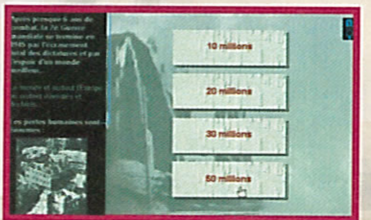
PC CD WINDOWS



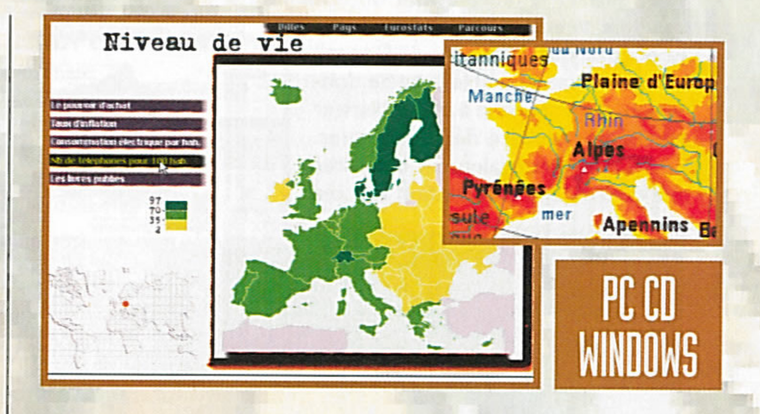
Pour comprendre les événements géopolitique, voilà un produit idéal bien qu'un peu cher. Présenté sous la forme d'un gigantesque questionnaire, ce titre à mi-chemin du loisir et de l'éducatif, réalisé avec le concours de professeurs d'histoire, fait un point sur les événements ayant marqué la planète depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Très axé sur la géopolitique et la diplomatie, il traite de la Guerre froide, de la détente et de la décolonisation entre autres choses. De plus, deux dossiers, respectivement consacrés à la France de la IVe République à Jacques Chirac et à l'Europe, achève de rendre le produit complet. Bien entendu, un index permet de s'y retrouver aisément lorsque l'on ne souhaite pas participer au Quizz, et de nombreux articles de fond, biographies et chronologies complètent l'ensemble.







Editeur : Cube Systemes Multimédia • Distribué par : Cube Systemes Multimédia (16) 83 37 11 29 • Prix : 449 F



PC CD WINDOWS

Atlas de l'Europe



C'est grâce à des produits de ce type que le multimédia entrera un jour dans tous les foyers. Ici, pas d'images sensationnelles ni de sons tonitruants, mais un produit clair, utile et pratique. Se contentant d'être tout simplement efficace, cet Atlas permet de découvrir les pays d'Europe. Après avoir choisi une aire d'investigation sur une carte, on accède à différentes données sur le pays choisi. Données économiques, sociales, politiques. Naturellement, la carte détaillée de nombreuses villes peut être affichée à l'écran, et les informations recueillies imprimées. Plus simple d'utilisation et plus maniable qu'un Atlas papier, cet Atlas de l'Europe est qui plus est joliment présenté. L'interface, conviviale et sans fioritures, permet d'aller au plus vite. On n'en demande pas plus.

Editeur : Infogrames • Distribué par : Infogrames (16) 72 65 50 00 • Prix: 350 F

MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES



La Sélection

PIONEER®

The Art of Entertainment



La rédaction de Joystick a choisi les performances des lecteurs de CD-Rom Pioneer pour tester et vous proposer chaque mois une sélection des «Incontournables» et le coup de cœur du mois

Les Incontournables

Sélection Pioneer joystick

Hexen
Mieux que Heretic ! De nouveaux monstres, de nouveaux sorts et la possibilité du choix de classe du personnage pour ce jeu à la Doom.
PC CD-ROM

Magic Carpet 2
Sur votre tapis volant, gagnez de nouveaux territoires et lancez des sorts à tours de bras. La version 2 est plus fluide et plus stratégique.
PC CD-ROM

Discworld
Tiré des romans de Terry Pratchett, voici un jeu d'aventure drôle qui respecte l'œuvre originale.
PC CD-ROM

Need For Speed
Au volant de diverses voitures de sport, participez à une course enivrante sur différentes routes.
PC CD-ROM

Fade to black
Dans un gigantesque complexe souterrain représenté en 3D, percez les mystères d'une civilisation extraterrestre.
PC CD-ROM

Under a Killing Moon
L'enquête policière d'un privé du futur permettant d'évoluer dans un décor calculé en 3D temps réel. Un très grand jeu, passionnant et drôle.
PC CD-ROM

Actua Soccer
Jeu de foot en 3D. Réalisme époustouflant, et en prime les commentaires de Thierry Roland.
CD-ROM

Virtual Pool
Une étonnante simulation de billard américain en 3D et S-VGA, assortie d'un cours en vidéo.
PC CD-ROM • PC DISQUETTES

Flight Simulator 5.1
Vol plus réaliste, gestion du brouillard extraordinaire, textures changeant selon les saisons pour le meilleur simulateur de vol civil.
PC CD-ROM/PC DISQUETTES

Command & Conquer
Jeu de stratégie en temps réel avec des phases de gestion. Commencer une partie, c'est rester des heures devant sa machine.
PC CD-ROM



Octobre — Le Coup de Cœur

Sélection Pioneer joystick

EURO FIGHTER 2000

Coup de cœur pour une simulation de combat vraiment incroyable. L'appareil exceptionnel, développé par de nombreux partenaires européens, méritait un simulateur d'exception. C'est chose faite avec ce logiciel développé par DID, à qui l'on doit déjà une pléthore de produits ayant marqué les esprits (Epic, Robocop, TFX, etc.). Pour la première fois sans doute, un simulateur de combats aériens allie réalisme de vol, de combats et de décors. Possibilité de jouer à huit en réseau, mission en esquadrille à quatre appareils, planche de bord 3D gardant la fonctionnalité de l'instrumentation, effet de brouillard, lissage des textures au sol pour un rendu encore plus réaliste, et le tout en S-VGA. Le plus incroyable, c'est que tout cela est extrêmement fluide. Certes, il faut disposer d'un Pentium rapide et surtout du S-VGA, mais même avec un DX2, à condition de réduire un peu ses prétentions, il est possible de profiter de ce simulateur de haut niveau.

SUR 486 DX2 66 VLB — INTERET 80

INTERET 92 — SUR PENTIUM

+
L'environnement est hyper-réaliste
Modélisation parfaite
Graphisme magnifique en S-VGA
Jeux en réseau
Nombreuses missions
Doc. bien faite

−
Design des menus peu agréable
Briefing de mission trop succinct
S-VGA nécessite un Pentium 90 ou 100.

TECHNIQUE 92

Tous les jeux ont été testés par la rédaction sur les lecteurs de CD-Rom quadruple vitesse DRU 124X Pioneer

Impressionnant : voilà le premier mot qui vient à l'esprit. À la fois beau et intéressant, EF 2000 allie à merveille prouesses techniques et simulation réaliste. Si l'on ajoute à cela une floppée de missions captivantes et un mode "multiplayer", on obtient le meilleur simulateur de combat du moment.

MEGASTAR joystick

EuroFighter 2000

PC CD

Chasseur de têtes

REMARQUES

Nécessite 8 Mo de Ram.

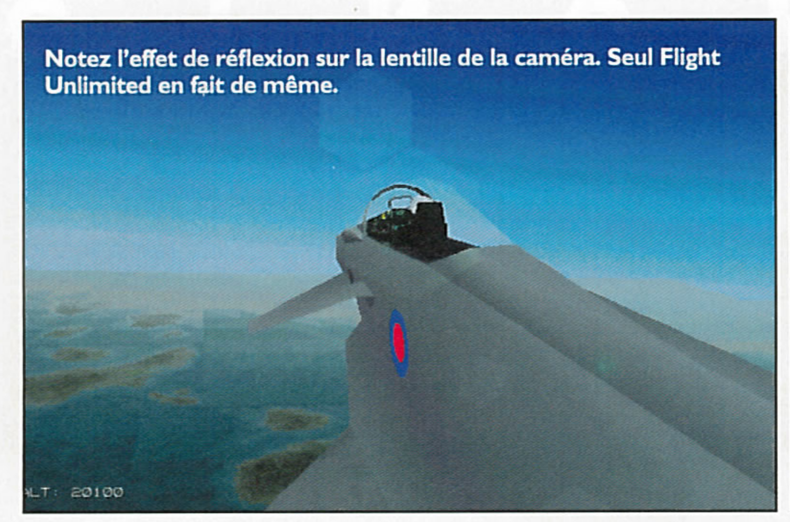


L'affichage plein écran permet de gagner en rapidité. L'affichage des radars en surimpression s'avère bien pratique.

LORD CASQUE NOIR

Ah, qu'il était bon le temps où je jouais à F 29 Retaliator sur mon Amiga ! Je me rappelle encore de l'animation ultra-fluide et de la maniabilité réaliste de l'appareil. Génial ! J'étais pourtant bien loin de me douter que sept ans après, un simulateur de vol me ferait aussi forte impression que F29 à son époque. Et comble de la finesse, il est signé du même éditeur : Digital Image Design. Au cas où vous vous seriez absenté du monde de la micro pendant un temps certain, ou que vous soyez né trop tard, ou trop tôt, DID a entre autres développé Epic, Robocop 3, TFX et Inferno. Hormis le dernier que nous avions moyennement aimé, les autres ont fait un véritable carton. Quant à EuroFighter 2000, il s'agit ni plus ni moins que de la suite de TFX. Ce soft testé par Seb il y a plus d'un an offrait une approche nouvelle de la simulation, notamment au travers d'un cockpit virtuel révolutionnaire. Alors que les produits concurrents ne juraient que par l'utilisation de textures, DID avait préféré jouer la carte de la fluidité en conservant des vecteurs pleins relativement bien exploités. De fait, il était possible de bouger la tête dans tous les sens et de scruter tout autour de soi. On pouvait toutefois lui reprocher quelques défauts comme un modèle de vol étrange et l'absence de mode "multijoueur". EF2000 s'inspire du même principe en y ajoutant toutes les améliorations dont on osait rêver.

Comme son nom l'indique, EuroFighter 2000 est un simulateur du dernier avion de combat européen. Cet appareil, destiné à équiper les forces de l'OTAN durant une bonne partie du XXIe siècle, est le fruit d'une collaboration entre le Royaume Uni, l'Allemagne, l'Italie et l'Espagne, la France ayant préféré se retirer du programme pour privilégier le développement de son propre chasseur, le Rafale. Grâce à un armement très diversifié et à un avionique de la plus haute technologie, l'EF2000 peut assurer de multiples rôles comme la défense d'un espace aérien, le combat air/air et air/sol ou encore l'espionnage. Son faible signal radar et sa voilure de type canard lui confèrent une discrétion accrue et une maniabilité redoutable, y compris à haute altitude. À titre d'info, passer de 200 nœuds à Mach 1 ne lui demande que 30 secondes. C'est mieux qu'une Golf GTI sur le 1 000 mètres départ arrêté, vous vous rendez compte un peu ! Ce sont tous ces aspects que les développeurs du simulateur ont intégrés à leur



Notez l'effet de réflexion sur la lentille de la caméra. Seul Flight Unlimited en fait de même.

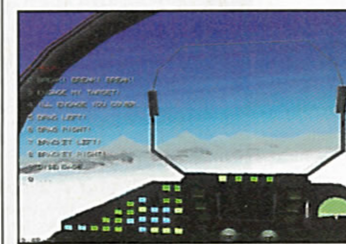


jeu. L'étroite collaboration menée avec la British Aerospace a permis l'obtention d'une foule d'informations non classées et l'élaboration de routines d'intelligence artificielle basées sur des stratégies réelles de combats. Selon DID, il a même fallu modifier certains systèmes dans le simulateur, à la demande de British Aerospace, afin d'éviter qu'un quelconque pays n'y trouve matière à espionnage. Comme on n'est pas là pour le vérifier, gageons qu'ils disent la vérité. Malgré cela, le simulateur parait être très proche de l'avion réel, tout comme l'armement utilisé et les aéronefs et autres engins déployés par l'ennemi. Nous voilà donc en face d'un simulateur ultra-réaliste qui n'est pas des plus facile à maîtriser, comme vous allez pouvoir le constater.

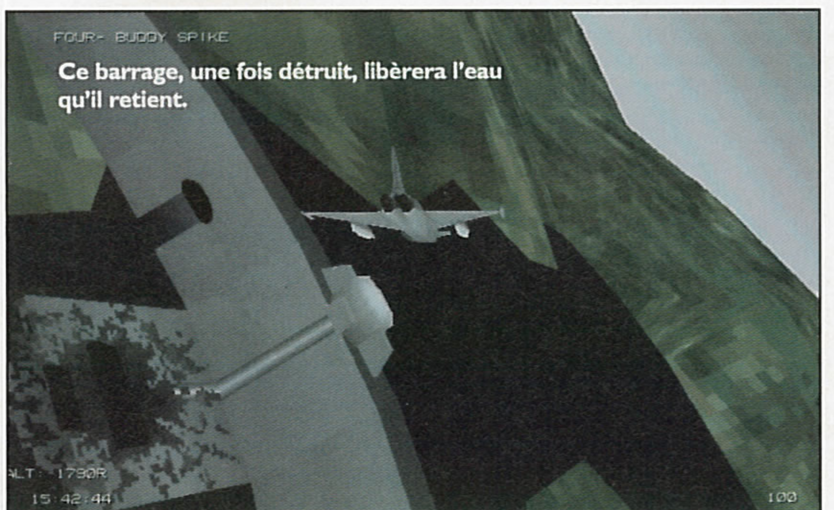
Battez la campagne

Après une brève introduction, l'écran du menu principal doit apparaître... à moins d'avoir installé Windows 95 (c'est juste une blague, en passant). Quatre modes de jeux sont dès lors disponibles: "arcade", "simulateur", "campagne" et "multiplayer". Un autre menu permet d'accéder à la configuration du programme qui, soit dit en passant, gère les cartes sons les plus récentes et les joysticks les plus répandus. Notez qu'il est possible de cocher une case «musique CD» permettant l'écoute du CD de son choix en musique de fond. En mode "arcade", l'ordinateur vous invite à plonger directement dans l'une des 12 missions prédéfinies, sans vous soucier de l'armement et autres détails importants. Plus axé sur le défoulement que sur la simulation, votre mission va consister à détruire tout ce qui se trouve sur votre chemin et à marquer ainsi le plus de points possible. Le score le plus élevé sera sauvegardé dans un tableau prévu à cet effet. Si ces missions sont relativement simples par leur principe, elles ne permettent guère de prendre le simulateur en main. Pour ce faire, il faut tout d'abord passer par le menu "simulateur" regroupant une série d'épreuves mettant en pratique vos acquis. En lisant la notice, qui au passage se révèle fort bien faite, vous apprendrez à utiliser petit à petit chaque instrument que vous pourrez ensuite essayer dans l'une des missions du simulateur. La première section n'est autre que le "vol libre" ne comportant aucun ennemi et permettant de se familiariser avec l'appareil et son système de navigation. On vous demandera par exemple de décoller de Oslo vers le point de nav n°2 pour revenir ensuite vous poser. L'atterrissage ou le décollage fait aussi partie des manœuvres d'apprentissage. On peut toutefois regretter l'absence d'un professeur qui, à la manière de Flight Unlimited, corrigerait en permanence vos erreurs. Là, on vous dit seulement ce qu'il faut faire ; et si vous êtes parvenu à le faire, peu importe la méthode, seul compte le résultat. De sous-menu en sous-menu, vous apprendrez à maîtriser tous les types d'armement, de la bombe guidée au laser en passant par le combat air-air et la mitrailleuse. Enfin, le mode "campagne" vous plonge dans une guerre au scénario somme toute classique. Les Russes, encore eux, boivent de la Vodka à s'en faire péter le foie. Ça, on le savait déjà. Mais là, ils en boivent tellement, qu'ils sont totalement pétés, déchirés, torchés, éméchés... bref, ils sont pleins comme des outres. Du coup, ils décident d'envahir la Russie. Oh, les cons ! Ben ça, quand on est pété, fatalement, on fait n'importe quoi pour se faire remarquer. Moi aussi d'ailleurs, car ce n'est pas du tout la Russie mais la Norvège et la Suède dont ils veulent les terres. En s'installant au Nord de l'Europe, ils deviennent une menace trop importante

Grâce au concept de cockpit virtuel, le joueur peut bouger la tête dans tous les sens pour scruter l'horizon ou le tableau de bord. Notez que s'il faut zoomer sur les instruments pour s'en servir, leur affichage reste actif quelque soit l'angle de vue. Génial ! Avec un casque VFX1, gérer par le soft, c'est grandiose.



Jamais un simulateur n'aura proposé un système de communication aussi évolué. Pas moins d'une trentaine de messages peuvent être envoyés par l'intermédiaire de menus.



Ce barrage, une fois détruit, libèrera l'eau qu'il retient.



- En appuyant sur la touche "Pause", vous pouvez continuer à modifier les vues ou les instruments. Si vous etes perdu dans le systeme de communications, vous pouvez employer cette astuce afin de sélectionner correctement les messages à envoyer.
- Dans la mission d'entrainement de cibles au sol qui consiste à détruire un barrage, sélectionnez la visée laser et ordonnez à vos coéquipiers d'attaquer votre cible afin qu'ils fassent de meme.

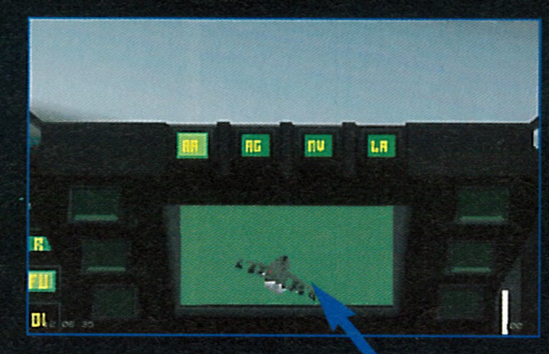


Le ravitaillement en vol est une étape délicate. Heureusement, celle-ci peut être automatisée.

L'AVIONIQ



Le panneau d'alarme vous renseigne sur l'état des mécanismes de votre avion. D'un seul coup d'œil, vous pourrez ainsi voir ce qui est en cours de fonctionnement, si les freins sont mis par exemple, ce qui marche mal et ce qui est hors-service.



L'IRST (équipement de poursuite aérienne à infrarouges) permet de détecter toute source de chaleur sans émettre de rayonnement comme le fait un radar. En analysant les points chauds de la cible visée, l'ordinateur est à même de matérialiser sa représentation visuelle et sa position dans l'espace sur une distance de 25 miles. Lorsque aucune cible n'est visée ou qu'il ne peut la déterminer, l'IRST affiche de simples points. En mode d'attaque au sol, il sert également à fixer les cibles pour les Mavericks.





Le radar ECR-90 peut produire une image tridimensionnelle par interpolation des faisceaux. Le pilote peut ainsi déterminer la position exacte de l'appareil. Il est possible, à partir de cet écran MFD, de sélectionner les différentes cibles. Il peut s'agir d'appareils volants, de missiles ou de bateaux dans le mode "Sea Eagle". D'autres fonctionnalités plus classiques comme le réglage de la portée sont évidemment présentes.



Le système de visée Maverick utilise une caméra placée sur la pointe du missile. Le détecteur infrarouge localise par la suite une des cibles possibles. En faisant pivoter la tête, on peut atteindre des cibles décentrées. Afin de reconnaître une cible, l'image peut être agrandie.





En plus de la carte survolée, il est possible d'afficher la route avec ses point de navigation. Il est possible de zoomer, mais la définition devient très mauvaise. Dommage !



L'utilisation des bombes à guidage laser se fait via cet écran MFD, sur lequel il va falloir placer le curseur à l'endroit exact de l'impact. Un laser va par la suite «éclairer» la cible, suite à quoi la bombe se dirigera sur cette dernière. Il est possible de zoomer sur la cible afin d'affiner le réglage.



Gestion des paramètres moteurs



Informations fournies par le JTIDS. Sous ce nom barbare se cachent en fait les émissions émises par les Awacs vous renseignant sans cesse sur la position d'engins aériens ou terrestres situés hors de votre portée. Ceux-ci apparaissent alors sous la forme de croix rouges. Il est possible d'y superposer l'affichage de la carte.

UE DE L'EUROFIGHTER

Comme tout appareil militaire ou civil, vous disposez d'un horizon artificiel mécanique et d'un compas de secours.

L'EuroFighter est doté d'un système d'auto-défense très sophistiqué. Le DASS, c'est son nom, intègre un détecteur de radar, d'infrarouges, de lasers et un détecteur d'identification automatique (nationalité de la cible visée). Le DASS est capable de faire face à une menace en libérant de lui-même des leurres et des "chaff". Il peut faire face et «tromper» six menaces simultanées.

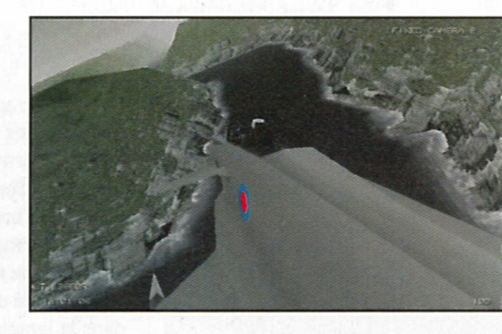
Gestion du pilote automatique

Affichage des informations sur les réserves de carburant

Gestion de l'armement

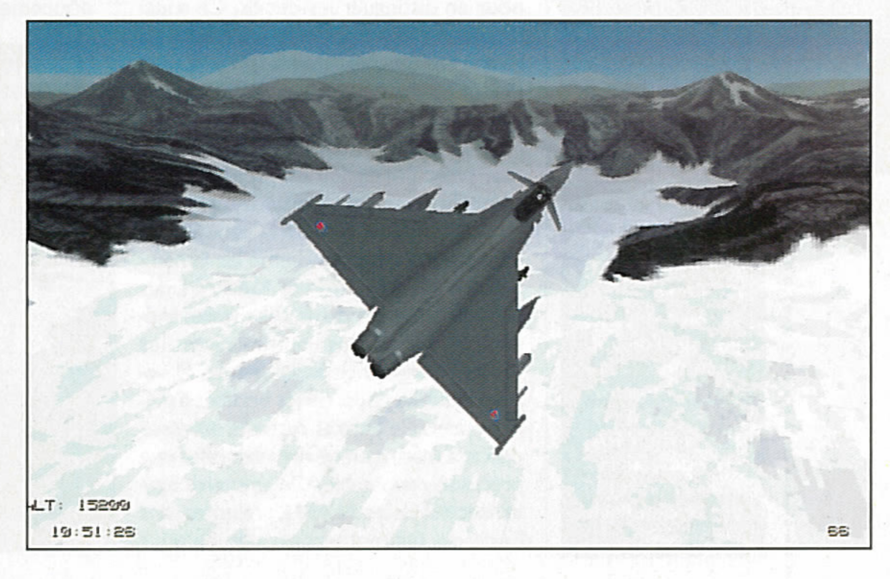
Affichage des pannes et de la check-list

pour le reste de l'Europe, surtout qu'ils sont pétés comme des coings. L'OTAN décide donc d'intervenir avant qu'il ne soit trop tard. La campagne se compose de nombreuses missions préétablies touchant un large éventail d'objectifs. Vous serez ainsi amené à convoyer des C-17, à affronter les redoutables SU-27 ou encore à pilonner différentes usines. Il faudra même, dans un cas précis, détruire un barrage afin que l'eau submerge des points stratégiques. C'est pas impressionnant, ça, Monsieur ? L'interface servant à gérer la campagne est très complexe, avec tout un tas de fenêtres vous renseignant très précisément sur les moyens déployés par l'OTAN et l'ennemi. Une vue 3D de la cible peut être affichée, ainsi qu'une observation par satellite reproduisant le mouvement des avions et des troupes durant un nombre d'heures établi. Ainsi, vous pouvez sauter une partie de la campagne en laissant le soin à l'ordinateur d'organiser les combats à votre place : cela peut s'avérer pratique lorsque vous vous trouvez dans une position de force. Le moteur d'intelligence artificielle nommé WarGen est en effet apte à générer des actions cohérentes avec votre stratégie en analysant perpétuellement votre façon de jouer. Il en fera de même avec l'ennemi. Mais le challenge ne s'arrête pas là. Oh que non, il ne s'arrête pas là le bougre. Vous pouvez contrôler jusqu'à 4 pilotes si vous êtes seul. L'intelligence artificielle étant poussée à l'extrême, les avions laissés à la charge de l'ordinateur s'en sortent à merveille. Et si vous avez la possibilité de jouer en réseau, jusqu'à 8 joueurs pourront s'engager simultanément dans le combat. Encore faut-il trouver un réseau équipé de Pentium, c'est préférable. Enfin, de par l'étendue de la carte, bon nombre d'heures s'avèrent nécessaires avant d'en épuiser toutes les possibilités. Il est tout de même dommage que DID n'envisage pas, dans l'avenir, la sortie d'un data disk.



Un simulateur bien armé

Avant toute chose, je tiens à préciser que EF2000 est un simulateur puissant qui s'accomode d'une machine puissante. Oui, je sais, peu d'entre vous ont des Pentium, mais c'est pourtant à cette élite que s'adresse le jeu. Certes, un bon DX2 66 équipé d'une carte vidéo rapide s'en sortira correctement, mais n'espérez pas pouvoir exploiter le mode S-VGA. Un DX4 100 ou un Pentium 60 seront tout juste aptes à le faire. Cela dit, le mode VGA donne de bons résultats. Pas de problème pour les heureux possesseurs de P100, ou mieux P133, ça tourne dans tous les modes avec une fluidité parfaite. Les choses étant ce quelles sont, allons-y gaiement. Après un temps de chargement honorable, la première vue du cockpit apparaît. Ça n'a pas l'air mal du tout. Plusieurs coups sur la touche F4 offrent un tour d'horizon des différentes vues extérieures disponibles, dont certaines sont prédéfinies. Alors là, c'est carrément magnifique. Jamais la modélisation d'un appareil n'aura été aussi précise. Les parties mobiles de l'avion sont bel et bien animées, la texture employée rend parfaitement les courbes, et l'on



QUEL RÉSULTAT SUR QUELLE MACHINE



486 DX2
Sur 486 DX2 66 Local Bus, vous devrez rester en VGA. La suppression des textures n'améliore pas vraiment la fluidité. C'est jouable mais pas génial.

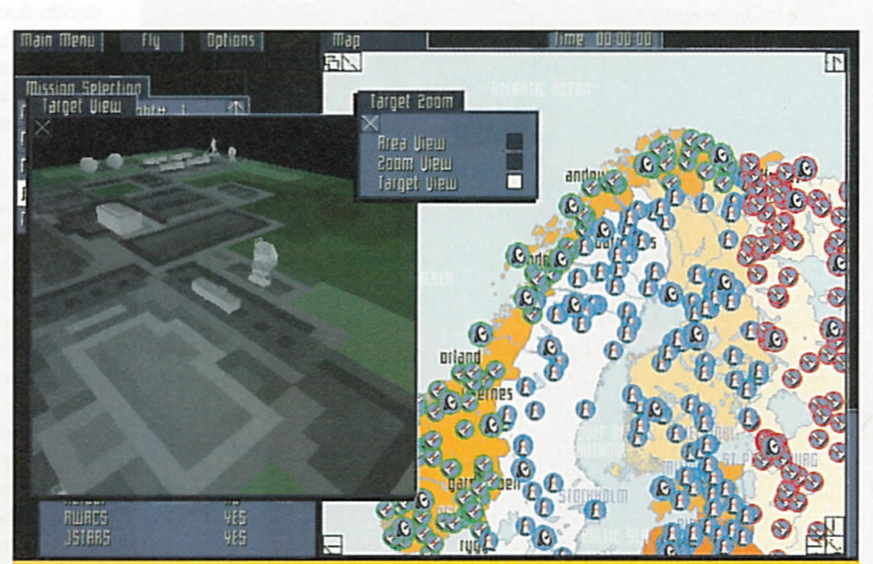


PENTIUM 60
Sur Pentium 60, il vaudra mieux rester en VGA avec toute les textures pour une fluidité normale. Le S-VGA est à éviter.



PENTIUM 100
Sur Pentium 90 ou 100, c'est normalement fluide (15 images seconde) pour peu que l'on possède une carte vidéo performante en S-VGA. En VGA, c'est super fluide. Sur Pentium 120 et 133, c'est fluide en S-VGA.

peut même apercevoir la visue tête haute, ainsi que les instruments sous certains angles. Hormis les vues de passages ou en caméra libre, il existe des caméras fixes un peu à l'instar de celles que l'on voit sur les Formules 1. Sous l'aile, contre le fuselage, aux trois-quarts avant... du grand art ! Comble de la finesse, l'effet de réflexion dans la lentille de la caméra est lui aussi reproduit, tout comme les reflets sur la bulle du cockpit. Superbe ! Les vues intérieures sont tout aussi convaincantes. En manipulant les flèches du clavier, on peut regarder tout autour de soi et scruter les instruments. Si le concept n'est plus révolutionnaire (cela existait déjà dans TFX), il comporte ici des innovations non dénuées d'intérêt. Ainsi les instruments restent-ils visibles sous n'importe quel angle. Certes, ils sont difficilement exploitables avec la tête à moitié tournée, mais quoi de plus agréable que de les voir fonctionner alors que tous les autres simu afficheraient une texture de tableau de bord en remplacement des instruments réels. Son ergonomie est à ce propos exceptionnelle. Pour utiliser un instrument, il suffit de zoomer dessus à l'aide d'une seule touche pour que ce dernier s'affiche en plein écran, suite à quoi on peut le manipuler à volonté, soit à l'aide de touches, soit à l'aide de la souris. En déplaçant le curseur hors de l'écran, hop, oui, hop, on passe à l'instrument voisin. Le tableau de bord se divise en six parties «zoomables», trois écrans MFD, le panneau d'alarme, l'IRST et le compas accompagné d'un horizon de secours. Les écrans proposent une multitude de fonctions, mais ne sont pas interchangeables. C'est-à-dire que si l'un d'eux tombe en panne, vous ne pouvez pas le remplacer par un autre. L'avantage d'une telle interface est évidente. Les instruments étant affichés en grand, il n'est plus nécessaire de se bousiller les yeux pour en distinguer les détails. Ce souci d'ergonomie se retrouve également au niveau des touches. On est loin de Dawn Patrol ou de Air Power. Selon le type d'arme utilisée, les écrans MFD (Multi Fonction Display) pourront se transformer pour l'occasion en moniteurs de contrôle. Les armes, justement, parlons-en. On y retrouve toute la panoplie de munitions standards comme les fameux Sidewinder, AMRAAM et ASRAAM, des bombes aciers standards, des missiles anti-navires, etc. Moins habituels sont les bombes à fragmentation, les missiles Maverick à guidage visuel ou les bombes à guidage laser. Ce dernier système est assez délicat à mettre en œuvre mais offre une précision redoutable. On retrouve également des fusées ALARM, présentes dans Tornado, qui montent en altitude pour

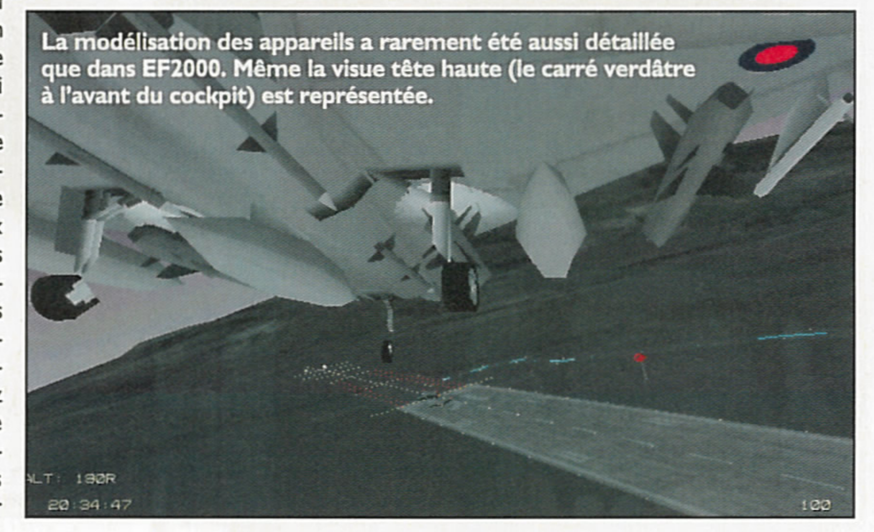


Les menus sont assez moches et se limitent au strict essentiel. Remarquez qu'en mode "campagne", le strict essentiel se résume à une multitude d'écrans offrant des tonnes d'infos et de choix différents. Le moteur WarGen s'occupant de la gestion de l'environnement fait preuve d'une grande intelligence.

redescendre doucement en parachute jusqu'à ce qu'une émission radar se mette en route, suite à quoi elles se décrochent et foncent sur la cible. Vous voilà donc équipé pour toutes les sortes de combats et tous les genres de cibles. De la mise hors-service de pistes d'atterrissage au combat à distance entre deux avions, rien ne vous sera épargné.

Modèles réduits

Confortablement installé sur mon siège... quoique... j'ai dû m'asseoir sur mon nounours ne lui ayant trouvé aucune autre place, j'entame la procédure d'allumage des deux réacteurs. Une charmante voix féminine m'indique que mon ordre a bien été exécuté. Un coup de gaz, et hop, oui, hop, l'avion se meut doucement comme une vache à trois pattes. En actionnant le palonnier, j'emprunte le taxi-way juste derrière mon coéquipier. Au bout d'une poignée de secondes, me voilà aligné sur la piste. J'enclenche la post-combustion, et je retiens mon souffle. L'accélération phénoménale me plaque littéralement sur nounours, qui pour le coup essaye de s'échapper par derrière. Bon, allez, j'arrête de déconner et je me concentre sur le vol. L'affichage HUD m'indique 120 nœuds, la vitesse de rotation. Je tire doucement, et l'oiseau quitte le sol. Le tableau de bord bouge vers le haut pour me faire croire que je prends des G positifs. Rien à redire, ils ont pensé à tout. Un rapide tour d'horizon me permet d'apercevoir mon allié au bout de mon aile à gauche. Tiens, et si je lui envoyais un message ? Les touches de 1 à 9 libèrent l'affichage de



La modélisation des appareils a rarement été aussi détaillée que dans EF2000. Même la visue tête haute (le carré verdâtre à l'avant du cockpit) est représentée.

Le petit détail qui tue : l'effet de flou à l'arrière des turbines qui traduit l'excès de chaleur dégagé par la post-combustion.

sous-menus en surimpression offrant plus d'une trentaine de messages différents. Allez, j'enclenche le pilote automatique en poursuite de terrain. Compliqué le PA, dites donc ! Il peut même se locker sur une cible et la suivre comme son ombre tout en tirant automatiquement s'il le faut. En ce qui concerne les premières sensations de pilotage, elles sont excellentes. L'avion paraît avoir des réactions saines tout en conservant la particularité de sa voilure canard au comportement parfois surprenant. Bien que n'ayant pas l'orgueil ni l'aptitude à juger l'exactitude du modèle de vol de l'appareil, aucun défaut majeur n'est à relever. Si l'on en croit les dires des pilotes ayant essayé le simulateur, ce serait même tout à fait exact. Sachez pour la petite histoire que DID développe des simulateurs pour la RAF, c'est dire ses compétences. Il est à ce propos intéressant d'observer le mouvement des moustaches avant. Le modèle aérodynamique de ces avions (le Rafale est lui aussi doté d'une voilure canard) est pour le moins surprenant. De par l'instabilité naturelle de cette voilure, un système inertiel est chargé de conserver l'équilibre de l'avion via des commandes électriques. Cela débouche sur des réactions étranges si l'on franchit la limite de décrochage, par exemple. Il arrive même à EF2000 de bugger en agitant l'avion dans tous les sens, mais c'est heureusement très rare. Côté décors, c'est tout simplement grandiose. Le moteur 3D développé pour EF2000 est exceptionnel de régularité et de finesse. Vous avez sûrement eu l'occasion de constater, dans des simulateurs concurrents, un décor instable avec des rafraîchissements de textures et des modifications de perceptions selon que l'on se rapproche ou que l'on s'éloigne du sol. Rien de tel dans notre cas. Les côtes rocheuses sont magnifiquement représentées, tout comme les glaciers, les icebergs et autres montagnes. Les villes sont en contrepartie très pauvres et ne sont affichés que les bâtiments essentiels sur fond de textures grisonnantes. Les véhicules, y compris les bateaux, sont quant à eux bien faits, sans égaler toutefois ceux de US Navy Fighters. Toujours est-il qu'au final, ça a vraiment une sacrée gueule. Tous les membres du magazine sont restés scotchés devant les décors. La couche nuageuse est impressionnante de réalisme, mais il est dommage que la nuit n'en soit pas vraiment une. Hormis les lumières qui viennent éclairer les villes et les aéroports, il fait tout juste sombre. Bizarre, d'autant plus bizarre qu'il existe des vues infrarouges pour voir la nuit. Peut-être était-ce là un bug de dernière minute (le programme n'était pas encore pressé dans sa version définitive). Si votre bécane est super puissante, vous pourrez sélectionner une représentation «estompée» produisant un effet de flou éliminant les carrés sur le sol lorsque l'on s'en approche. Cette option est encore plus impressionnante sur les explosions. Jamais celles-ci n'auront paru aussi réalistes, à part Fleet Defender peut-être. Je terminerai par la bande-son ne souffrant pas de défaut majeur, si ce n'est un bruit extérieur certes réaliste mais un peu agaçant. Sinon, les digits vocales vont bon train et l'on peut insérer son propre CD en musique de fond. Bon, je pense vous avoir à peu près tout dit, et ça tombe bien car je crève d'envie d'aller continuer ma partie. Eh oui, c'est ça la vie de testeur ! Quelle chance nous avons, n'est-ce pas ? Allez, bon vol !

DÉVELOPPEUR : DID • EDITEUR : Océan • TÉL. : (1) 40 53 92 86 • NOTICE ET JEU en français • DE 1 à 8 joueurs en réseaux • TESTÉ sur DX2 66 en VGA et Pentium 120 en S-VGA • CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 90 • CONFIG. MINI. : 486 DX2 66 VLB. Compatible Windows 95.

Nul doute que l'on se rapproche de plus en plus de la réalité. Tant au niveau de l'aspect technique qu'à celui de la simulation pure, EF2000 surprendra tous les accros du manche à balai. Un superbe programme qui ne saurait les décevoir. Du grand DID !



INTERET	
SUR 486 DX2 66 VLB	80
SUR PENTIUM	92

+

L'environnement est hyper réaliste
La modélisation des appareils est parfaite
Le graphisme est magnifique en S-VGA
Jeux en réseau
Nombreuses missions
Une documentation bien faite

–

Le design des menus n'est guère agréable
Briefing de mission un peu trop succinct
Le mode S-VGA nécessite un Pentium 90 ou 100.

TECHNIQUE	92

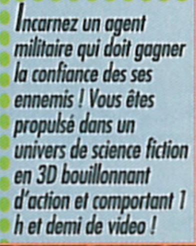


Au cas où votre avionique serait touché, les écrans MFD se mettront à délirer en sautillant ou en se brouillant comme le feraient de véritables tubes cathodiques.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

Un nouveau pas franchi dans la réalisation des jeux cinématiques. Une aventure haletante dans la maison Stauf ! Vous découvrirez des graphismes et des animations extraordinaires !





Incarnez un agent militaire qui doit gagner la confiance des ses ennemis ! Vous êtes propulsé dans un univers de science fiction en 3D bouillonnant d'action et comportant 1 h et demi de video !





Une suite de Warcraft véritablement révolution-naire ! Les orcs n'aiment pas les humains et réciproquement ! C'était l'enseignement du 1er Warcraft. Aujourd'hui, ils remttent ça, dans le style guerre totale !

Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie !!

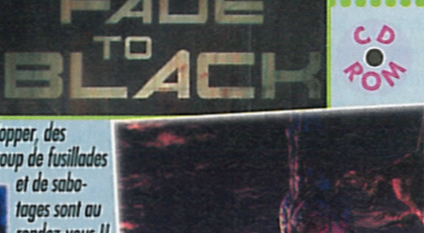




Ascendancy vous donne l'opportunité d'explorer et de coloniser une galaxie en exploitant les ressources de votre planète ! Assurez la survie de votre peuple dans un univers grandiose.

Un jeu d'action intense proposé par Electronic Arts. Vous aurez des pièges à déjouer, des énigmes à résoudre, des techniques à développer, des personnages à rencontrer; beaucoup de fusillades et de sabotages sont au rendez-vous !!







Un superbe jeu de courses de voitures: les programmeurs de Graffiti ont créé là un véritable jeu d'arcade qui privilégie l'action et une fluidité sans pareil !

NEW HERETIC 2



Une action intense pour un "Doom" au temps médiéval. 9 objets différents à collecter, 8 aventuriers pour la même aventure, et la possibilité de regarder vers le haut rendent le jeu extraordinaire.

NEW THIS MEANS WAR



Une quarantaine de missions vous attendent ! Un nombre effarant d'unités différentes et d'actions pour un jeu de stratégie réalisé de main de maître par Microprose.

NEW STONEKEEP



Des cachots et des créatures en 3D combiné avec de vrais acteurs et des effets spéciaux incroyables afin de produire un jeu d'un réalisme sans pareil !

NEW NEED FOR SPEED



Vous êtes aux commandes des plus belles voitures de tous les temps... De splendides graphismes en haute résolution, un moteur en 3d hyper rapide, un son 16 bits numérisé ...!!!

NEW COMMAND & CONQUIER



La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore,...Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires !!!

NEW TFX EURO FIGHTER



Un Fantastique simulateur de combat utilisant les techniques les plus évoluées de mapping de polygones et des effets cinématiques ! Une rapidité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques.

NEW CAESAR II



Un jeu de stratégie impréssionnant débutant 200 ans avant Jésus Christ dans la province de Rome. Faîtes prospérer les provinces successives dont il vous sera donné de prendre la responsabilité.

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue de jeux !!

Al Unser, Jr. Arcade Racing

PC CD-ROM



Fenêtre sur course

Présenté par Billou en personne lors de la sortie de Windows 95, Al Unser's Racing vise davantage le grand public, voire les bureaux de nos grandes entreprises, que les passionnés de jeux vidéo. Il offre aux utilisateurs de cette interface sérieuse l'occasion de goûter aux joies du jeu d'arcade.

REMARQUES

Bonne nouvelle, Al Unser, Jr. Arcade Racing sera vendu pour moins de 300 F.

LORD CASQUE NOIR

De plus en plus complexes, de plus en plus gros, les jeux d'aujourd'hui n'ont plus grand-chose en commun avec ceux d'hier. Al Unser Jr Arcade Racing, Al uns' pour les intimes, renoue avec la simplicité d'antant à travers un jeu de course automobile pour Windows 95. Les avantages de la dernière interface de Billou sont évidents : installation automatique, lancement du programme sans souci, gestion par transparence des cartes-sons et autres joysticks. Les inconvénients aussi, hélas : la lenteur de Win 95 est bien réelle, et aussi bien programmé soit-il (le jeu, pas Windows) la rapidité n'est obtenue qu'au prix d'une bécane assez puissante, genre Pentium 60. Je disais d'ailleurs, dans la preview, qu'un DX2 66 serait tout juste suffisant. Il me semble aujourd'hui plus judicieux de rééchelonner cette information vers le DX4. La carte vidéo joue, dans tous les cas, un rôle primordial quant à la fluidité de l'animation. Plus celle-ci sera performante sous Windows, et plus l'impression de vitesse sera grande.

100 % arcade

De ce côté-là, Al Uns' rappelle beaucoup Vroom sur ST et Amiga. Le décor défile à toute vitesse, et la maniabilité est excellente. Au plus haut niveau de détails, tous les objets sont texturés, sauf les voitures adverses assez mal représentées somme toute. La finesse du S-VGA permet de distinguer de petits détails qui ajoutent au réalisme. En revanche, le nombre d'objets présents à l'écran n'est pas très important. Mais on a tout de même droit à des passages sur des ponts, des tunnels ou encore entre deux falaises. De même, la route comporte de nombreuses dénivellations et de petites bosses faisant sautiller la voiture. Lorsque la fluidité est au rendez-vous, c'est très impressionnant. Mais ne vous attendez pas pour autant à du F1 GP. Al Uns' est un vrai jeu d'arcade, pas un simulateur, même si l'on peut choisir de passer les vitesse manuellement. Le seul et unique but du jeu est de bour-



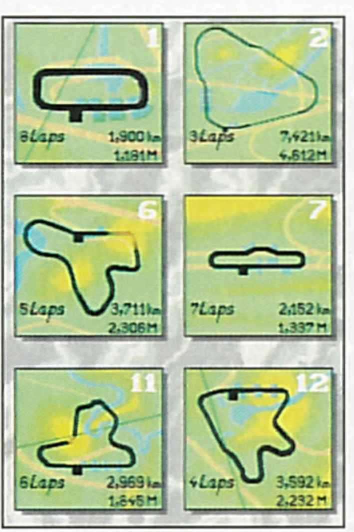
Les passages dans les tunnels sont très réussis. Le moteur résonne, et l'impression de vitesse est bien rendue.







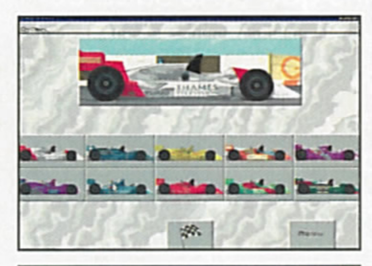
Pour peu que vous possédiez un Pentium équipé d'une bonne carte graphique, ça speede vraiment à mort !



Plus de 15 circuits sont à votre entière disposition.

rer comme un ouf jusqu'à l'arrivée. ("Tiens, pourquoi t'as dit ouf, toi ?". "Ben, je sais pas moi, comme ça..."). Oui je sais, je regarde trop les pub télé. Il faut donc speeder et arriver si possible dans les trois premiers. Seuls les accidents peuvent vous faire perdre du temps, mais ils n'abîment pas la voiture. Si vous tapez sur le bord, hop, oui, hop, vous repartez. L'action se déroule sur une musique CD exceptionnelle, dans la plus pure tradition des jeux de cafés. Exceptionnelle, vous dis-je ! Elle donne carrément envie de jouer à elle seule. On ne peut pas en dire autant des bruitages qui deviennent rapidement agaçants. En ce qui concerne les circuits, ils sont au nombre de 15 et peuvent être pris séparément ou au sein d'une «saison». Dans ce mode, on peut sauvegarder sa partie au cas où il faille recommencer à travailler. Ben oui, le patron pourrait se pointer, sait-on jamais. Mais c'est à plusieurs que Al Uns' prend tout son sens. Rien de tel qu'une petite partie en réseau entre 12 et 14 heures dans les bureaux. C'est l'éclate totale. Remarquez que tous les jeux en réseau sont géniaux. Ce mode n'est hélas réservé qu'à une poignée de privilégiés. Quoi de plus tripant qu'un règlement de compte sur le bitume ! Notons qu'une connection en câble série est aussi possible mais qu'elle limite à 2 le nombre de participants (humains, j'entends). Voilà donc un soft qui n'a aucune autre prétention que de vous faire jouer. C'est simple, bien fait et rigolo. Avis aux amateurs ! (La version PowerMac sera testée le mois prochain).

EDITEUR : Mindscape Bordeaux • DISTRIBUTEUR : Mindscape : (16) 99 87 58 87 • TEXTE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : de 1 à 6 sous Win95 (réseaux) • TESTÉ SUR : Pentium 90 • PRÉVU SUR : Mac et PC Win 3.11





INTERET 80

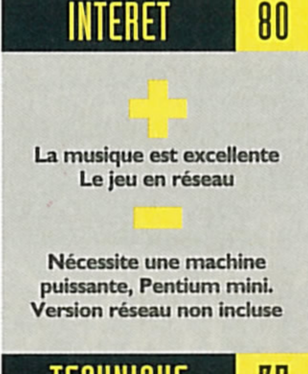
+ La musique est excellente
+ Le jeu en réseau

− Nécessite une machine puissante, Pentium mini. Version réseau non incluse

TECHNIQUE 75

Il est plaisant de pouvoir se défouler de temps à autre sur un jeu où seule l'action importe. Al Unser s'y prête à merveille, mais nécessite une bécane de la mort, Win 95 oblige.



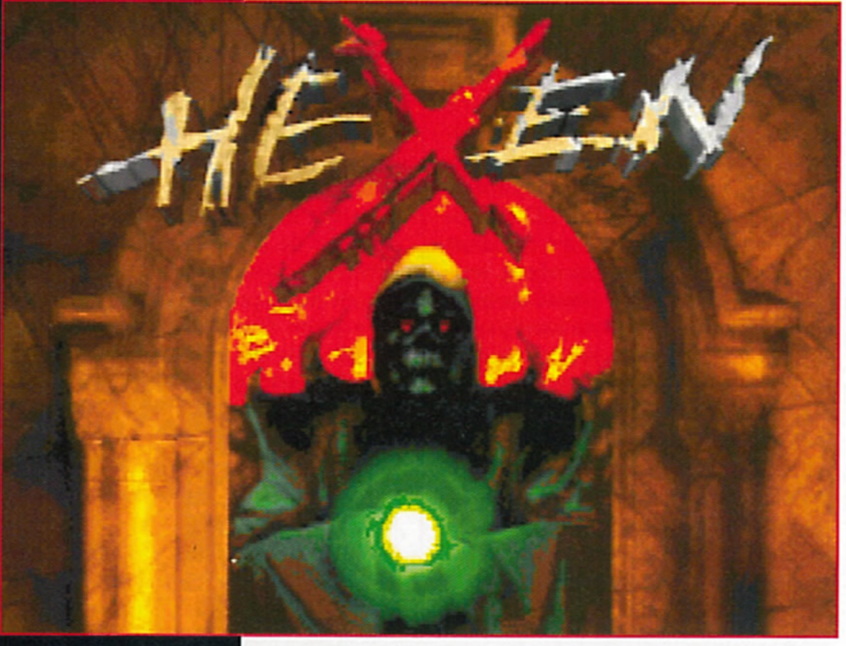


Cette fin d'année est marquée par l'arrivée de deux softs empruntant chacun une vue à la Doom et un univers heroic-fantasy. Il n'en fallait pas plus pour que l'on se fasse l'écho de ce duel épique à venir. Et comme les deux distribuent des litres d'hémoglobine à profusion, on ne s'est pas gêné pour nous aussi tailler dans le vif !

Mais d'abord la présentation des adversaires : Hexen est ce qu'on pourrait appeler le champion et fait office de poids lourd vu qu'il ne s'agit ni plus ni moins que de la suite de l'excellent Heretic. Le problème est qu'une fois la gloriole aux portes de chez vous, on a tendance à rajouter du beurre dans les spaghettis, prendre du poids, profiter de la vie, etc. Telle sera la principale question à laquelle nous aurons à répondre : s'agit-il réellement d'un Heretic II ou d'un Heretic I.2 ?

Son concurrent et challenger se profile sur ma gauche : Witchaven, inconnu au bataillon il y a encore quelques mois, dispose d'une frappe graphique de vrai puncheur. Mais sera-t-il réellement à la hauteur des maîtres incontestés de ce style de jeu : ID (et par procuration RAVEN) ?





Witchaven vs Hexen Destruction fantasy !



Hexen

PC CD-ROM

Boyaux de porc à volonté !

Heretic m'a scotché des heures durant. Comme le mieux est l'ennemi du bien, c'est avec un mélange de joie et d'appréhension que je décidais de me lancer dans l'exploration de ce second volet...

Cooli

Aborder le test d'Hexen, c'est marcher en terrain miné. Pourquoi ? Parce qu'il s'adresse à trois catégories de joueurs. La première, que je qualifierai de "blasés", est surtout composée de pleutres n'ayant pas défié D'Sparil plus de dix minutes et n'a vu en Heretic qu'un pénultième clone de Doom (non sans arguments recevables). Chose compréhensible, car il s'agit bien souvent de joueurs n'ayant pu goûter aux joies du mode multi-poulet et qui n'ont pu, dès lors, apprécier le soft à sa juste valeur. Viennent ensuite les "extraterrestres" qui n'ont toujours pas compris (ou voulu comprendre) qu'Heretic en Deathmatch est cent fois plus jouissif que Doom. Enfin, la troisième catégorie se compose de convertis solitaires ou de ceux qui pratiquent le Morph Ovum de groupe lors de week-ends endiablés, ceux qui traquent le gallinacé au Phoenix Rod et savent que rien ne vaut une masse couplée à un Tome Of Power en plein vol pour retapisser uniformément les murs avec les boyaux de son meilleur ami. Je pensais tout d'abord ne m'adresser qu'à ceux-là mais heureusement, l'équipe de Raven Software va me permettre d'éviter cette "dérive" élitiste que l'on déteste tous ici. Hexen - Beyond Heretic alias Heretic II pourrait bien réconcilier tout le monde et faire l'unanimité autour de lui. On vous avait déjà prévenus lors de l'ECTS que cette modification de nom n'était pas le fruit du hasard, mais le reflet des nombreux changements inscrits dans ce nouveau chapitre. Nous ne nous étions pas trompés. Tout commence par la sélection d'une des trois classes de personnages (Guerrier, Clerc et Mage) avec à chaque fois des attributs différents dans les diverses caractéristiques que sont la vitesse, la résistance, la force et la magie. Inutile de préciser quel personnage choisir pour assouvir ses tendances bourrines !

Un arsenal destructeur !

De plus, chaque classe possède quatre nouvelles armes qui lui sont propres. Alors que le mage débutera avec un bâton magique (le SapphireWand), en temps que clerc et guerrier c'est au corps-à-corps qu'il faudra aller au charpain avec respectivement une masse et des gants cloutés. Le fin du fin étant que la partie change en fonction de votre choix de perso avec une répartition d'adversaires différente mais aussi dans l'utilisation des objets. Les fioles vertes deviennent des nuages de poison pour les clercs, des cocktails molotov pour les magiciens et enfin des bombes à retardement pour les guerriers (à

En link, vous pourrez geler votre adversaire, une option qui ne laisse pas de glace !





Une des plus grandes améliorations d'Hexen par rapport à Heretic est d'offrir plus d'interactions vis-à-vis du décor. Vous pourrez ainsi sonner cette cloche à la fin du premier niveau.



Les parties sont parfois entrecoupées de mini-événements qui apportent indéniablement un plus : à l'approche de cette passerelle de pierre, un effondrement se produit.



Tiens, j'ai cru voir un gros minet !


Les donjons sont parfois très peuplés. Ici, un groupe d'une quinzaine d'ettins venus échanger des mondanités.

L'histoire

Dans Heretic, vous étiez confronté à D'Sparil, le premier des trois Serpent Riders (des monstres sanguinaires traversant les dimensions pour apporter le chaos). L'histoire en toile de fond d'Hexen débute alors que Kronos, un monde régi par trois ordres (La Légion, L'Église et L'Arcane) vient de tomber aux mains de Korax, le second frangin. Comme par hasard, seul un représentant de chaque ordre survit : Baratus le Guerrier, Daedolon le Mage et Parias le Clerc. Ils décident alors de prendre le portail emprunté par Korax pour découvrir son repaire et l'anéantir. Tout ceci pour dire qu'avec une telle histoire, il restera toujours un Serpent Brother et donc une suite possible ! Hexen 2 ?... Non, ça fait Heretic 4, ça !

Au vu de certaines perspectives, on ne peut que s'empresser de constater que les améliorations graphiques existent bel et bien (reste les couleurs pas toujours du meilleurs goût).

l'image du "sablier" d'Heretic). Du point de vue des nouveautés, Hexen ne s'arrête pas là. Tout en gardant le même style graphique, les textures se sont embellies, mais c'est surtout au niveau du design des niveaux que l'on prend un grand coup derrière les oreilles. Les trente niveaux du jeu sont interconnectés : on reste ainsi bloqué dans un niveau à cause d'une porte qui nécessite une clé présente dans une autre. De plus, chacun d'entre eux regorge de pièges : des stalactites, des pics ou des portes tournantes qui vous écrasent si vous avez le malheur de rester bloqué, des statues lançant des boules de feu, des fléchettes ou autres projectiles de glace. On peut même se servir d'eux pour attirer et éliminer les streums avoisinants !

Une pléiade d'événements...

Comme si cela ne suffisait pas, ils sont agrémentés d'événements : des tremblements de terre avec des débris de rochers tombant et l'écran se secouant de telle façon qu'il permettrait à un parkinsonien 5ème Dan de croire qu'il joue en version décodée, et des éruptions volcaniques. Au premier niveau, ce sont des feuilles qui volent. Plus loin, des chauve-souris jaillissent à l'entrée d'un tunnel. Mieux, on peut désormais jouer avec des éléments du décor ! Un coup de masse dans une fenêtre et celle-ci s'éclate en mille morceaux. Il en va de même pour des poteries que l'on peut désormais blaster et qui recèlent parfois des fioles, pour des arbres qui se détruisent ou s'enflamment. Du côté de nos amis les monstres, petite déception : aucun niveau ne reprenant l'architecture de la "Cuisine des Mousquetaires", mais surtout Maïté n'est toujours pas présente (je plaisante). En fait, là aussi, que de changements ! On retrouvera quelques connaissances tels les Harpies ou la monture de D'Sparil, mais aussi quelques nouveaux. Parmi les plus "sympa", on retrouvera les centaures qui sont lents mais possèdent un bouclier capable de renvoyer vos projectiles, des monstres de glace (les Wendigo) qui n'hésitent pas à faire partager les joies de leur élément, ou encore des Stalkers, créatures aquatiques dans le style "Papa était acteur, il jouait dans 'La créature du lac noir'". De plus, au niveau des boss, il faudra lutter contre les leaders corrompus des trois ordres de Cronos : Zedek, Traductus et Menelkir. Notons que si l'IA de ces derniers a toujours quelques déficiences (ils restent parfois bloqués dans leur secteur



UN CHEAT CODE POUR NOS AMIS D'AUTRES RÉDACTIONS (SI,SI LA SOLIDARITÉ INTER-SCRIBOUILLARDS, ÇA EXISTE !). TAPEZ TROIS FOIS QUICKEN.

Les armes
Le guerrier


Spiked Gauntlet
Formater de la tête de streum au gant clouté, sympa.


Timon's Axe
Hache classique.


Hammer Of Retribution
Ce marteau magique envoie des projectiles à longue distance.


Quietus
L'arme ultime du guerrier est cette épée qui envoie cinq boules d'énergie dévastatrices.

Les pièges sont plus nombreux que dans le précédent épisode. Bien souvent, les statues crachent des boules de feu ou envoient des fléchettes. En tout cas, le résultat est souvent le même suite à une exposition prolongée.



Une nouvelle donnée avec laquelle il faudra composer dans le jeu : la récolte des cubes ou triangles de mana.



Fini les téléports d'antan, désormais on passe à la seconde génération (avec joie d'ailleurs).


INTERET 90

+ Le mode réseau toujours aussi génial ! La quantité de sorts

– Pas de S-VGA

TECHNIQUE 80

d'origine), elle s'est cependant grandement améliorée depuis Heretic. Mais que dire des animations géniales dont peut se targuer Hexen ? Bien sûr, elles viennent principalement de l'utilisation des armes.

...dans un univers toujours aussi gore !

En utilisant le Bloodscourge (arme la plus puissante du mage), les centaures se désintègrent et leurs boucliers tournoient avant de retomber au sol ; les Frost Shards vous permettent de geler sur place un agresseur et de le voir s'éparpiller ensuite. Le top du top étant le Justifier, arme ultime du clerc (et la plus puissante du jeu) qui envoie des esprits déchiqueter tous les streums dans ce que l'on pourrait qualifier de remake de la scène finale du premier "Indiana Jones". À ce propos, une autre innovation : les trois premières armes peuvent être ramassées comme à l'accoutumée, alors qu'il faut réunir tous les morceaux de la dernière pour l'utiliser. Sachant qu'en Deathmatch, on peut subtiliser les morceaux d'armes des adversaires d'autres classes, vous pouvez imaginer l'une des tactiques à appliquer... De plus, il faut désormais se constituer d'importants stocks de deux sortes de mana (bleu et verte) pour les utiliser à pleine puissance. Côté sort c'est aussi délirant puisque c'est désormais en cochons, grâce au Porkelator, que vous pourrez transformer vos adversaires. Que les puristes se rassurent, le mode "poulet" est toujours intégré par le biais d'un cheat mode. Parmi les nouveautés : une tour de protection, des bottes de vitesse, des anneaux de répulsion, des calices de puissance, une invisibilité améliorée, un sort pour téléporter son adversaire, un pour s'adjoindre les services d'un minotaure (provoquant des combats par monstres interposés en link). Bien entendu, le tout complété par les plus courants du premier volet (téléportation, urne de soins, wings of wrath, etc.). Notons juste la disparition regrettable du Tome Of Power ne permettant ainsi qu'une seule utilisation des armes. Côté objets, en plus des fioles de soins, on retrouvera des boucliers, des armures et autres casques avec des cubes de mana. Enfin, en link et réseau, les autres joueurs sont désormais animés et ne "volent" plus sur le sol comme dans Heretic, mieux on les voit frapper ! Il existe cependant un déséquilibre en Deathmatch avec le Clerc, perso le plus puissant du jeu grâce au Justifier qui est quasi imparable (mort automatique). Mais bon, c'est vraiment trois fois rien au regard de tous les apports et les améliorations qui font de cette suite plus qu'une suite et d'Hexen un soft Génial.

Le clerc



Mace Of Contrition
En voyage, toujours utile pour assaisonner les monstres errants.



Serpent Staff
Envoie deux sphères et vampirise l'énergie de vos adversaires.



Firestorm
Cette "arme" est en fait un sort de Feu qui apparaît aux pieds de l'adversaire.



Justifier
Sans doute l'arme la plus puissante du jeu, puisqu'elle permet d'invoquer des esprits.

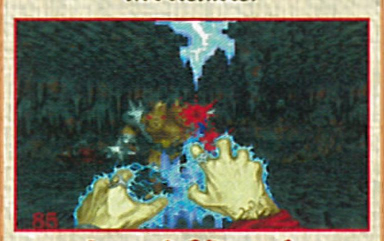
Le magicien



Sapphire Wand
Pour envoyer des projectiles magiques, ne dépense pas de mana.



Frost Shards
Sort de glace pour geler les adversaires.



Arc Of Death
Lance des colonnes d'énergie restant accrochées aux Ostreums.



Bloodscourge
Visuellement l'arme la plus impressionnante. Détruit tout sur son passage.

EDITEUR : GT Interactive • SORTIE : Fin octobre • DISTRIBUE PAR : Virgin (1) 53.68.10.00 • NOTICE: VF • NBRE DE JOUEURS : 1 à 4 joueurs • REMARQUE : Compatible Windows 95 • CONFIG MINI : 486 33, 4 Mo Ram • SUPPORT : PC CD-Rom

Il sera difficile de passer à côté de ce soft, tellement il semble indispensable à la ludothèque du fan. Un must !!


ADVANTAGE
POINT
STAR C
ADVANTAGE
POINT
ADVANTAGE
POINT
HELL
GAMETEK
ADVANTAGE
POINT
BUREAU 13
GAMETEK

MEGASTAR joystick

Witchaven

PC CD-ROM



Le balai ensanglanté

La démo était déjà alléchante, tellement d'ailleurs que ce concurrent d'Heretic était attendu de pied ferme. Résultat des courses : il tient ses promesses !!

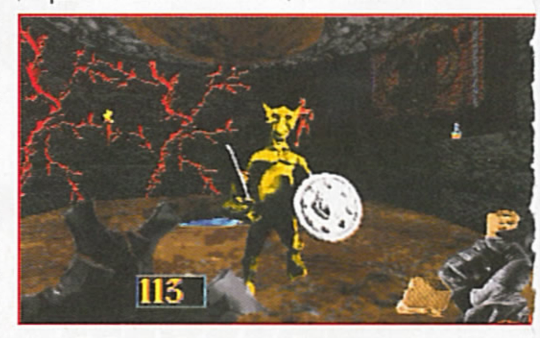
COOLI

Ma foi (oh ben, oui !), il faut bien l'avouer Witchaven est plutôt une bonne surprise au regard des précédentes productions de Capstone tel l'ultra-daubissime Body Count. Soulignons-le, car il est toujours plaisant de voir un éditeur qui se ressaisit ! Cette amélioration de leur image de marque s'effectue grâce au premier soft à base de leur nouveau moteur 3D "The Build Engine" (en fait licencié de celui de 3D Realms), le second devant être Tekwar. Witchaven propose un univers heroic-fantasy dans lequel vous devrez, bien entendu, délivrer votre peuple des sorts infâmes de sorcières "plus vieilles que le temps lui-même" (dixit le communiqué de presse). Afin de ramener à la raison les hordes de joyeux lurons peuplant les donjons de Witchaven, vous aurez 9 armes à disposition. Parmi les armes de corps-à-corps, on y retrouvera les classiques poignards, épées courtes, haches, épées magiques, hallebardes. Le tout accompagné par deux armes de jet : l'arc et des piques. Le style conventionnel de l'armement donne déjà une indication de la volonté des concepteurs, puisqu'ils ont eu sur ce soft une approche résolument rôliste. Cette approche des développeurs n'est pas seulement remarquable dans l'inventaire que vous égrènerez dans l'aventure, mais heureusement, dans le jeu lui-même : vous gagnerez ainsi des points d'expérience permettant de progresser dans les niveaux. Cette évolution se fera sentir par la faculté d'abattre plus facilement les streums aux alentours, mais également la possibilité de pouvoir utiliser tel ou tel sort (exemple : fireball au 4ème niveau).

Un soft de rôlistes !

Qui plus est, on sent que l'équipe a vraiment essayé de transposer AD&D virtuellement : les armes ont des portées différentes, plusieurs sortes d'attaques, et occasionnent également des dommages plus ou moins en accord avec les congénères papiers que nous connaissons ; il est même

Les Minadrake des premiers niveaux sont parmi les monstres les plus dangereux que vous rencontrerez. Même s'ils sont faciles à distancer, leurs points de vie élevés peuvent poser quelques problèmes.

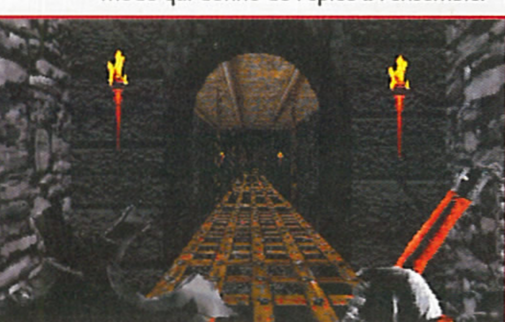


Ce Lutin n'est pas un danger en soi, mais le Démon de Lave derrière, plus !

possible de se battre à deux armes à partir d'un certain niveau d'expérience ! Mais cette volonté louable à la base ne serait rien si on ne ressentait pas cette impression pendant une partie : heureusement, elle existe et on retrouve ainsi quelques sensations comme le fait de subir des empoisonnements suite au contact d'araignées, que les armes et boucliers s'endommagent à l'utilisation. À ce propos, on peut adresser une petite mention spéciale à l'intro relativement longue qui, sans être exceptionnelle, a le mérite de bien vous plonger dans l'ambiance (je vous conseille de la regarder le soir seul dans le noir of course). N'allez tout de même pas imaginer que le programme prend en compte le niveau d'encombrement, les fumbles ou autres aspects plus techniques, on en est encore loin ! De plus, pas de sélection de classe de personnage ici ni même la possibilité de choisir sa race, relativisons donc en attendant de voir enfin débarquer un jour LE Dongeon & Dragon virtuel tenant compte des règles.

Des graphismes proche de la perfection

Mais ce qui renforce encore plus le fait de se dire que décidément ce soft n'a rien à voir avec Doom & Co, sont les combats eux-mêmes puisqu'il s'agit ici de synchroniser ses coups pour qu'ils parviennent à destination (la cervelle décérébrée des Lutins) sous peine de se voir infliger quelques dommages auparavannt. À mon avis, cette idée est excellente pour simuler la progression du joueur. Certes c'est un peu déconcertant au départ lorsque l'on a l'habitude de taquiner du poulet au Hell Staff, mais bon, après un temps d'adaptation, on retrouvera là un mode qui donne de l'épice à l'ensemble.



Avouez que ça donne envie d'aller voir ce qu'il y a au bout !

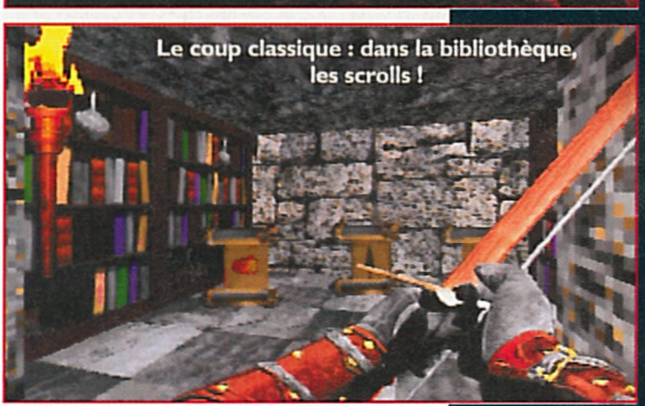


Les flèches dans le mur de droite ne sont pas de mon fait, mais bel et bien d'un piège qui n'attend qu'une pression sur une dalle pour s'actionner.

Décrire Witchaven devient du même coup assez difficile, puisque l'on se retrouve devant un soft hybride mélangeant les recettes du succès des Doom (à savoir une vue à la première personne subjective) avec des détails issus du monde du jeu de rôles. Mis à part l'existence de gobelins et autres joyeusetés niveau streums, le côté fantasy provient essentiellement du fait de pouvoir utiliser des potions magiques et autres sorts. Même si l'on pourra regretter qu'il n'y ait pas de réelle originalité dans ceux-ci (invisibilité, missile magique, peur, vol), ils sont toutefois amplement suffisants pour que la magie tienne une part relativement importante dans le jeu (surtout qu'ils sont complétés par quelques autres objets magiques disséminés çà et là). Mais plus que les mécanismes inhérents à une partie, la première chose qui attire l'œil dans Witchaven est la qualité de l'environnement dans lequel le soft nous plonge : les textures sont de haute qualité et de toute beauté, l'ambiance sonore est à la hauteur et enfin de nombreux détails



Décidément, les décors sont somptueux...



Le coup classique : dans la bibliothèque, les scrolls !



Les sorcières grises sont des plus balaises : elles larguent un nuage de poison et possèdent un rire aussi efficace pour les nerfs que l'écoute d'une heure de Pierre Boulez !





L'amulette d'ombre est l'équivalent d'un sort de peur. À voir la population dans cette pièce, c'est efficace.

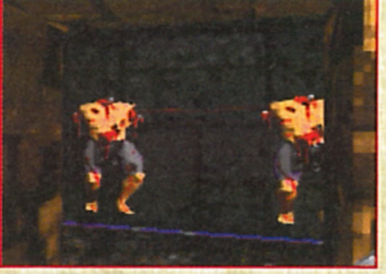
Comme tout soft dans ce style qui se respecte, vous pourrez bénéficier d'un automapping. Servez-vous en pour déceler les passages secrets.

On ne pourra pas dire que les Démons de Lave ne sont pas chaleureux. Seule parade : la potion de résistance au feu.



Witchaven, c'est gore !









Si le seul fait de vous dire que Witchaven c'est gore ne vous suffit pas, nous vous en fournissons la preuve par noeil !. Hmmm ça donne faim tout ça...

visuels viennent renforcer le tout. Hélas, cette réalisation magnifique se paie le prix fort, et une config relativement puissante est nécessaire pour que l'ensemble soit fluide (Pentium recommandé et surtout une carte vidéo à la hauteur), mais pour ceux qui ont la chance de la posséder, quel soft !! Les textures sont parmi les plus belles qu'il m'ait été donné de voir (mis à part celles de la démo de Tekwar dans l'hôpital), et ce qui ne gâche rien, elles sont variées. À chaque niveau, on est impatient de découvrir ce qu'il se cache comme nouveau décor, tellement c'est beau à en pleurer. À partir du 5ème niveau, c'est carrément l'hallu. ! Bon O.K., je m'emballe, je viens juste de terminer une partie, mais croyez-moi j'ai rarement vu ça sur PC ! Le mieux est que la réalisation tout entière est du même niveau : les donjons recèlent mille détails : çà et là on trouve des souris qui longent le sol, des éclairs dans le sol, des chauve-souris, etc. En plus, le jeu regorge de pièges telles les classiques statues cracheuses de boules de feu, mais plus fun encore (façon de parler) : des mécanismes pour lancer des fléchettes, des dards ou des lances et évidemment des trous avec des pics acérés. Pas de quoi en faire un plat, mais le top est que les flèches restent plantées dans les murs, etc.

Une réalisation hallucinante !

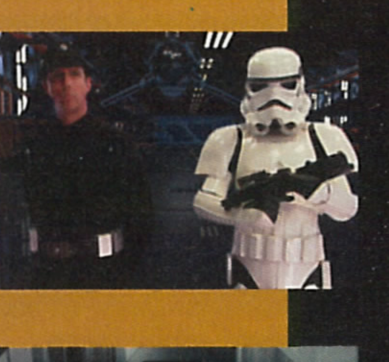
De ce côté-là, Witchaven est d'une richesse incroyable : des crânes jonchent le sol, ou des cadavres, des moitié de corps sont pendus au milieu d'une pièce, etc. Ce ne serait que des banalités que l'on retrouve dans des softs plus anciens s'ils n'étaient d'une telle qualité graphique, car c'est ce qui fait vraiment la force de Witchaven : un esthétisme hors norme. De plus, et ce qui ne gâche rien, c'est carrément gore : on retrouvera des corps dépecés suspendus à des chaînes (voire des mains !), des lambeaux de chair çà et là (j'imagine la tête de Mireille Dumas si elle a le malheur de tomber sur cet article). Heureusement, cette masse d'effets s'accompagne d'un jeu très accrocheur également, puisqu'il est très bien dosé en difficulté. Alors que les premiers niveaux sont relati-



Décidément, nous sommes des Saint-Bernard pour nos confrères en difficultés : Appuyer sur Backspace puis tapez Rambo ou IDKFA ou RSVP au choix !!

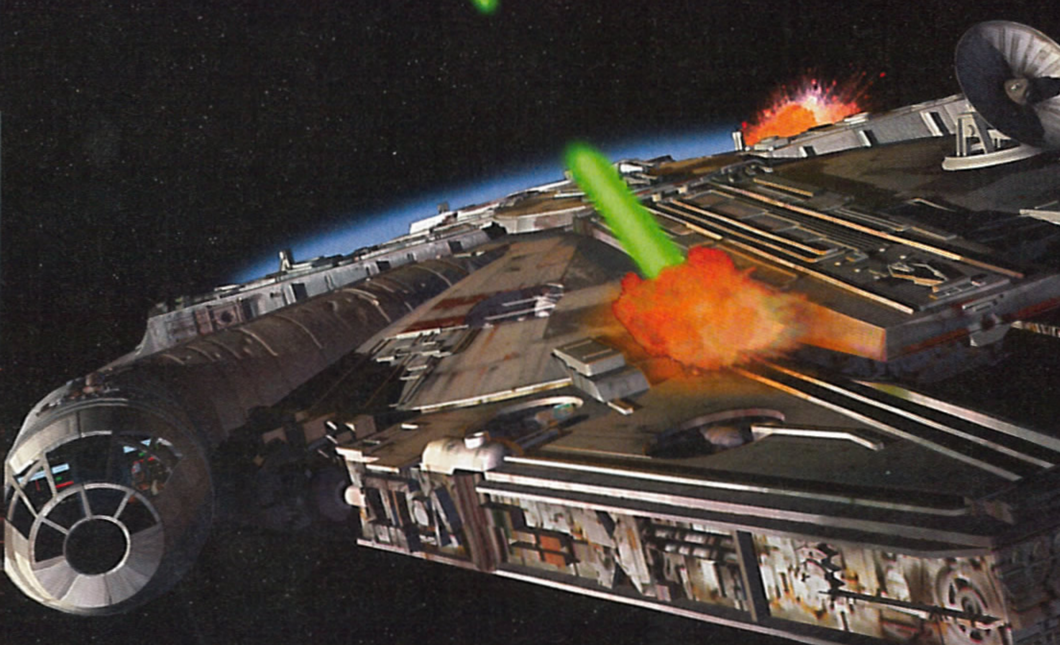
LucasArts Entertainment Company Presente

Star Wars
Rebel Assault II









The Hidden Empire

LA SUITE DU PLUS CÉLÈBRE JEU D'ARCADE/ACTION SUR CD-ROM : REBEL ASSAULT

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
SUPERGAMES
22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois
Retrouvez-nous sur Internet :
http://www.lucasArts.com
http://www.ubisoft.com





vement faciles, ce qui suit l'est beaucoup moins ! De plus, ce qui est plus judicieux, le challenge ne s'appuie pas uniquement sur des monstres balaises mais sur des énigmes et passages secrets à découvrir (encore une fois, on y devine que les concepteurs ont roulé leur bosse côté dés de 12 au cours de samedis soirs caféinés). Vous comprendrez dès lors que le désir des concepteurs couplé à cette accumulation de détails fait que la sauce prend ! Inutile de préciser que le fait de pouvoir jouer en S-VGA est également un plus à l'ensemble. Parmi les options croustillantes, signalons enfin que Witchaven ne déroge pas à ce qui devient de plus en plus incontournable : le mode multi-joueur. Vous pourrez ainsi jouer jusqu'à 16 en network. Au final, c'est donc un petit bijou que nous a concocté la Capstone avec la condition express de posséder la configuration adéquate, le moteur 3D n'étant pas un foudre de vélocité !

EDITEUR : Capstone • DISTRIBUTEUR : US GOLD (1) 41.06.96.70 • SORTIE : Disponible • NOTICE : VF • CONFIG. : 486DX2 66 • SUPPORT : PC CD-ROM

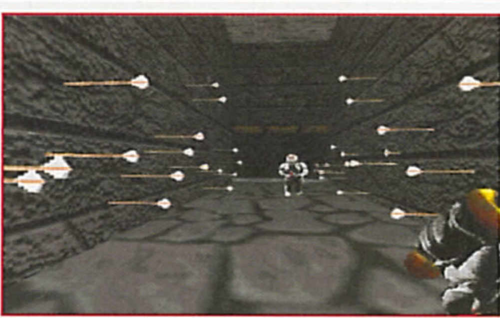
Witchaven dispose d'un graphisme fantastique et d'une ambiance accrocheuse. C'est quasiment le sans-faute si l'on excepte la config nécessaire !







Une salle complète puisqu'elle recèle quasiment tout ce que l'on peut engranger : armures, scrolls, carquois, etc.



Les araignées ne sont pas très dangereuses, mais elles peuvent vous empoisonner. Veillez à être constamment approvisionné en potions de "cure poison".



Pas de précipitations et prêtez attention aux sols : ils se révèlent meurtriers dans Witchaven !





"Avec WingMan, J'ai tout sous contrôle. C'est géant!"

Billy Mather
Combattant Suprême du Cyberspace

- *Explose tout avec des boutons bien placés qui ne glissent pas.*
- *Enfin une prise qui accroche vraiment.*
- *Une base lourde qui ne dérape pas.*
- *Facile à connecter sur port jeux 15 broches.*
- *Un câble qui a la bonne longueur.*
- *Un an de garantie par le leader mondial du pointage.*

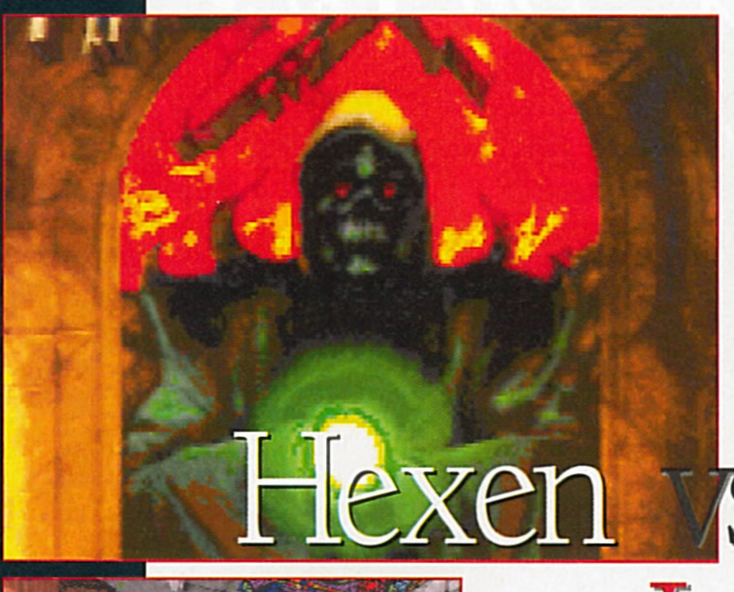
Wingman™ *Vous offre un contrôle de puissance pour de meilleures performances.*

Wingman™ Extreme *Le top des performances et du pilotage dans le Cyberspace.*

WINGMAN™ EXTREME.

Le préféré des guerriers de l'ordinateur partout dans le monde. Avec Logitech, le jeu prend une autre dimension. Vous trouverez WingMan chez Carrefour, Interdiscount, FNAC, Boulanger, Connexion, Auchan et au B.H.V. ou en appelant **Logitech au (1)34 21 98 88, Minitel 3615 LOGITECH.**







Hexen vs Witchaven
Le comparatif









ROUND 1 : L'ENVIRONNEMENT
Côté environnement, les deux bénéficient d'une option géniale qui est le fait de pouvoir jouer avec des éléments du décor : casser des poteries. Un petit avantage pour Hexen, puisqu'il offre de ce point de vue plus de possibilités, et notamment un point sur lequel mes tendances bourrines sont très sensibles : je veux casser des vitres, brûler des arbres, etc. Cependant, la beauté graphique de Witchaven compense largement ce détail puisque Hexen, même avec son concurrent en VGA, ne tient pas la route : certes, Raven a embelli les textures et effets de lumière, mais on aurait pu s'attendre à une évolution plus poussée et surtout un mode S-VGA ! Au niveau sonore, le bébé de Capstone l'emporte également d'une courte tête puisqu'il offre une ambiance beaucoup plus flippante (exemple : le fantôme qui apparaît devant vous par intermittence).

ROUND 2 : LES MONSTRES
Là, il n'y a pas photo : Hexen possède des monstres plus sympa (c'est-à-dire moins) que Witchaven. Les monstres de Witchaven auraient mérité d'être un peu plus travaillés (cf. la tête trop sympa des Lutins). Même si dans Witchaven les animations des squelettes sont bien réalisées, il n'y a malheureusement pas cette "férocité" que l'on ressent dans celles d'Hexen. De plus, l'IA est plus poussée sur ce dernier : ils contournent les obstacles, etc. Un point de convergence : pour les deux, on ressent les mêmes cafouillages avec des monstres qui restent parfois bloqués dans leur secteur d'origine.

ROUND 3 : LES SORTS
Hexen surpasse encore une fois Witchaven en offrant une plus grande variété de sorts : transformation en porc, "summon" de minotaures pour se sortir de situations difficiles, possibilité de téléporter un adversaire.

ROUND 4 : LES ARMES
Difficile de trancher cette fois-ci car les armes de Witchaven sont mieux réalisées graphiquement, alors que dans Hexen elles sont plus originales et offrent des animations beaucoup plus fun. De plus, comme les combats n'appartiennent pas à la même "philosophie", on peut considérer ce round comme un match nul.

ROUND 5 : LES COMBATS
C'est ici que l'on ressent la principale différence entre les deux softs : alors que Witchaven est plus "posé" (nécessité de synchroniser), Hexen c'est la philosophie du formatage de streums en série. Inutile de dire que les deux aspects sont aussi sympa l'un que l'autre.

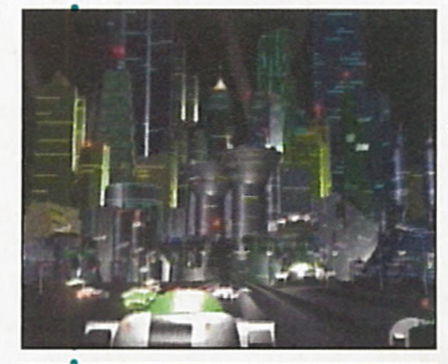
ROUND 6 : LA NOTE DE GUEULE
Un round pour comparer tous les à-cotés des deux softs, et ils sont nombreux. En fait un des détails qui font que Witchaven se distingue par rapport à Hexen par une plus grande profondeur. Le fait que les concepteurs se soient attachés à retranscrire un univers heroic-fantasy plus fouillé confère à l'ensemble un petit plus.

LE VERDICT DES JUGES
Pencher pour l'un et l'autre des deux softs est réellement difficile tellement ils sont de qualité l'un et l'autre. En solo, Witchaven m'a apporté autant de sensations qu'Hexen, car il est plus travaillé au niveau ambiance. En réseau : c'est largement Hexen qui prévaut par la quantité des sorts et tous les coups fourbes possibles contre l'adversaire. Mais ce distingo n'est pas vraiment représentatif car les deux ont vraiment une philosophie différente : la rapidité pour Hexen (en ce sens, il est plus "arcade") et le détail pour Witchaven (plus "ambiance"). Votre choix devra donc dépendre de ce que vous recherchez exactement, en sachant qu'avec l'un ou l'autre vous ne risquez pas de commettre d'erreur !



Blade Force

3DO









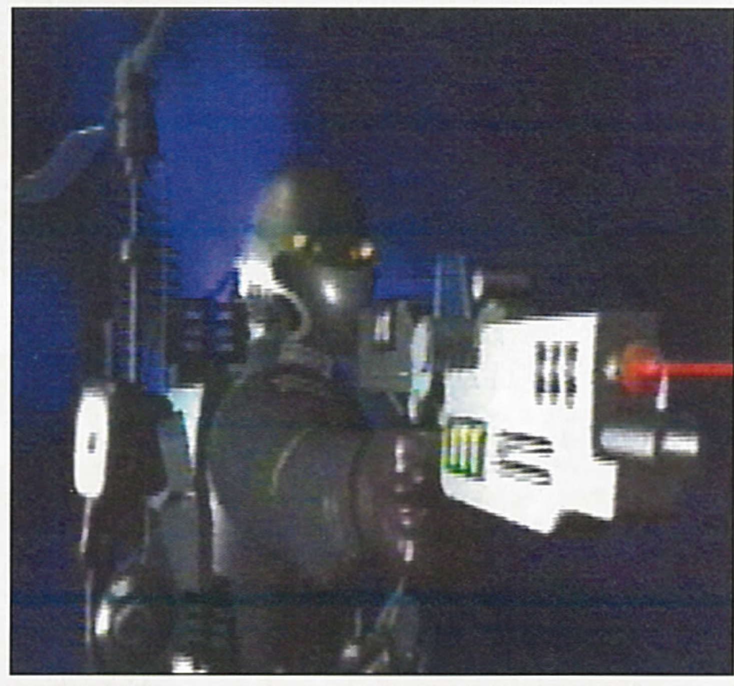


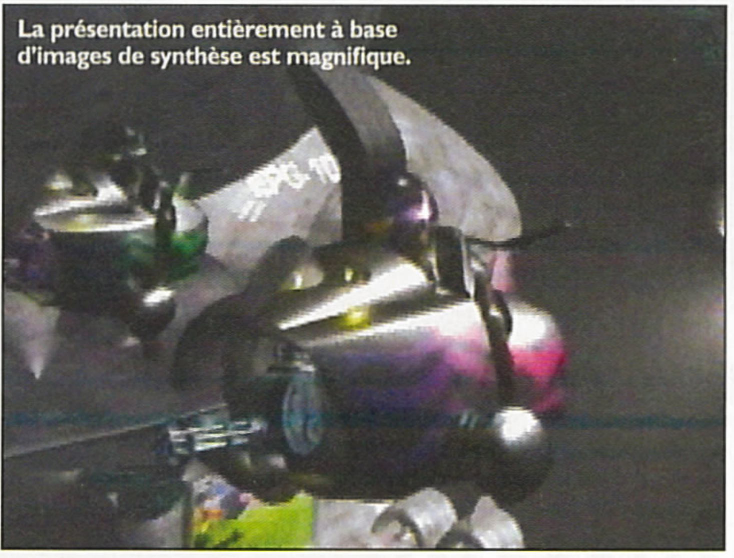
Balade en force

En voilà un jeu bien programmé ! Animation fluide, maniabilité correcte. Il est indéniable que c'est techniquement bien fait. Un bon point, contrebalancé par une action répétitive et une difficulté trop grande.

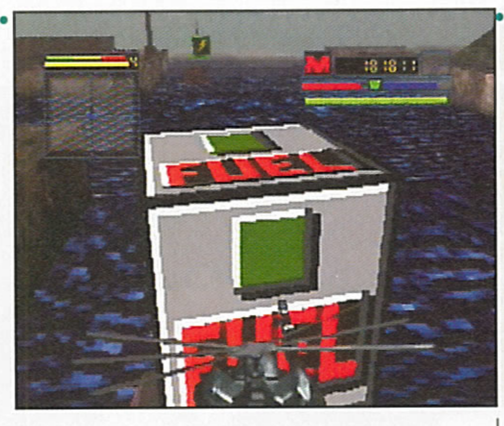
Lors que je suis confortablement assis devant le Macintosh de Moulinex, dit Moumou, je m'en vais vous conter l'histoire du Docteur Franz Grubert (NDRL : dit Grugru ?), une sale histoire somme toute. Dans un futur très éloigné, la civilisation se retrouve cantonnée dans un espace cyberglauque nommé Meggagrid. La délinquance bat son plein, et la sécurité de l'immense complexe échappe davantage chaque jour aux autorités incompétentes. Une faible partie des habitants réclame plus de répression, alors que l'autre rêve d'anarchie. Incapable de trancher, paralysé par les menaces de révolte qui affluent par millions dans ses bureaux, le gouvernement en place décide de réduire les peines d'emprisonnement à une durée maximum de deux semaines et supprime les fonds du dernier asile psychiatrique. Au milieu de tant de chaos, il est un homme qui pendant des années a tenté de résoudre le problème en mettant au point un équipement qui permettrait à des policiers de surveiller le Meggagrid des airs. Cet homme c'est Franz Grubert, un savant retranché dans un lieu caché de tous. Quelques mois auparavant, il travaillait au grand jour, pour le gouvernement. Mais un groupe terroriste au courant de ses projets a bombardé son laboratoire, le clouant à vie sur un fauteuil roulant. Depuis, il vit dans la peur et dans la haine, mais pour rien au monde il n'abandonnerait son projet d'HeliPak. Sa mise au point lui aura pris plus de cinq ans, et aujourd'hui l'appareil fonctionne. Il ne manque plus qu'un pilote de talent, vous par exemple. Pour reprendre le contrôle de la Meggagrid, il va falloir libérer six quartiers détenus par les six plus grands terroristes du moment et défendus par moult tourelles de tirs. Le Docteur Grubert vous a préparé à cet effet une mission

LORD CASQUE AVEC UNE PETITE HÉLICE NOIR





La présentation entièrement à base d'images de synthèse est magnifique.



d'entraînement permettant de prendre en main votre personnage et d'assimiler la fonction des différents objets présents sur le sol.

Des p'tits cubes

Le principe est fort simple : vous évoluez au-dessus de décors genre béton armé égayé par quelques couleurs violentes pour ne pas dire vulgaires. Ah ben, je l'ai dit ! On a en fait l'impression de survoler une pouf en béton mal maquillée, ouais, un truc dans ce style. Je ne veux pas dire pour autant que c'est laid, bien au contraire. Ça colle assez bien à l'univers que l'on tente de reproduire. Le tout est plongé dans un épais brouillard trahissant le surplus de pollution. Et puis ça tombe rudement bien, parce que ça accélère l'affichage à mort. La 3DO ne dessine en fait que le décor qui est proche et dégrade les textures lointaines. Du coup, c'est ultra-fluide, au point même que l'on se prend à virer de gauche à droite, à plonger entre les pylônes en oubliant qu'il s'agit d'un jeu où le but n'est pas simplement de se faire plaisir (NDLR : en fauteuil roulant ? Balaise !). Avec les deux boutons du dessus, on peut se déplacer latéralement, le bouton B servant à accélérer et les deux autres "fire" à tirer deux types de munitions différentes. Le laser peut être amélioré jusqu'à l'obtention d'un triple tir, alors que la seconde arme dépendra de ce que vous avez en votre possession. À ce titre, dans chaque niveau se trouve un grand nombre de cubes qu'il va falloir ramasser. La plupart servent à augmenter votre puissance, d'autres sont là pour vous redonner des points de vie, refaire une partie du plein d'essence ou acquérir de nouvelles armes. On y trouve également quelques bonus permettant de se protéger des balles adverses ou d'incrémenter son agilité par exemple. Les armes sont au nombre de six et correspondent à différents types de missiles plus ou moins puissants ou adaptés à un type d'ennemis précis. Ceux-ci sont représentés à l'aide de blocs symétriques qui n'ont pour fonction que de vous tirer dessus. Mis à part deux ou trois vaisseaux qui se déplacent dans les airs ou perpendiculairement au sol, les cibles sont toutes statiques. Cela rend le jeu répétitif car il en est de même durant les six niveaux du programme, et quels niveaux mes amis ! Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a de quoi faire. Certes, une carte permet de se situer, mais les décors étant très similaires d'un endroit à l'autre de la carte, on se paume relativement facilement.

Patience et concentration sont de rigueur

Le terrain se décompose en plusieurs secteurs dont l'un est gardé par une porte secrète. Le briefing vous donne l'indice permettant de l'ouvrir, mais ce n'est souvent pas simple. Après avoir trouvé deux ou trois clés, détruit des champs de forces, on se retrouve à cours de carburant et les recharges se font de plus en plus rares. Il faut donc déceler rapidement le moyen d'accéder à cette fameuse porte avant d'user les 5 vies octroyées au départ. Dans la majorité des cas, il s'agit d'emprunter un couloir composé de petites arches en ferraille pour en déclencher l'ouverture. Il faudra aussi faire preuve de ruse et de dextérité pour en terminer avec le boss final. Plus vous avancerez dans les niveaux, et plus il y aura d'objets cachés. Comme vous le montre le niveau d'initiation, les pancartes, les ventilateurs et autres tours bizarres peuvent être détruits, ne serait-ce que pour augmenter son score. Le temps étant chronométré, il s'agit de faire vite si l'on ne veut pas perdre un maximum de points. Cela dit, le compte à rebours terminé, le jeu ne s'arrête pas pour autant, ce qui vous laisse tout le temps de la réflexion... Enfin, pensez tout de même à l'essence. Les derniers niveaux nécessiteront malgré tout de votre part un minimum de jugeote. En effet, si vous n'adoptez pas une stratégie précise consistant à détruire le plus d'assaillants possible tout en utilisant vos réserves de manières optimum, vous ne parviendrez jamais à vos fins. Ne perdez pas de l'esprit que Blade Force est un jeu difficile, très difficile, même pour les génies du shoot'em up. Armez-vous de munitions et de patience, car la route sera longue.

Le premier niveau permet de prendre en main le maniement du personnage. De gros panneaux vous indiquent qui plus est les fonctions de chaque objet. Il est vraiment dommage que vous ne puissiez voir l'animation, car côté fluidité c'est très impressionnant.



Heureusement, la 3DO sauve automatiquement votre progression à chaque fin de stage, ce qui évite de tout reprendre depuis le début. L'action est accompagnée de musiques Rock variées mais de qualité moyenne vu la fréquence d'échantillonnage. En contrepartie, les bruitages sont excellents. Tout cela nous donne au final un jeu techniquement réussi, et dont l'intérêt variera beaucoup selon les goûts. Les amateurs d'arcade pure et dure apprécieront la violence de l'action et la fluidité de l'animation. Mais attention, car encore une fois étant donné la longueur de chaque stage et la difficulté de la tâche, il se pourrait bien que bon nombre de joueurs se lassent avant l'heure.

GENRE : ARCADE • EDITEUR : STUDIO 3DO • TEXTES ET VOIX : EN VO

Un vrai plaisir que de piloter ce héros volant. Mais que de difficultés ! Un shoot'em up réservé aux amateurs de 3D.





MEGASTAR joystick

Worms

PC CD-ROM

Le Wormidable ver-tige !!!

Worms est sûrement l'un des softs les plus médiatisés du moment. Nous avions décidé de garder la tête froide lors de son arrivée : c'est raté !





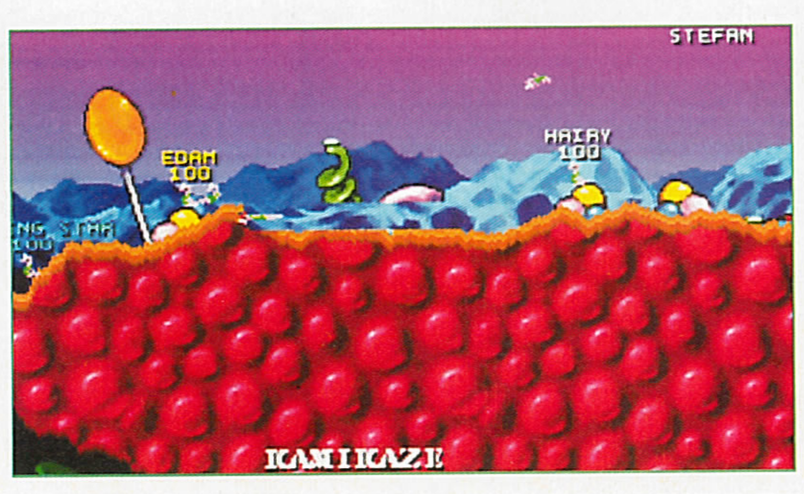


Coolie

Lors de notre passage épique chez Team 17, nous avions prévenus de la déferlante qui allait se produire au passage de ce soft. Les plus sceptiques d'entre vous se seront sûrement posé la question de savoir ce qui pouvait mériter un tel engouement, car il est vrai que visuellement, le jeu paraît dater. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Worms n'appartient pas à cette catégorie à la mode d'infâmes daubes avec une débauche d'effets gratuits, histoire de nous concocter de belles photos sur la jaquette et d'appâter le gobelin. Non, le bébé des gens d'Orsset est un judicieux retour aux sources. Un come-back vers ce qui fait la force de tous les titres ayant marqué d'une empreinte indélébile notre parcours de joueur : le concept. Là encore il y a matière à polémique. S'il paraît évident que l'on peut difficilement soutenir que Lemmings n'a eu aucune influence sur l'idée qui a germé dans l'esprit d'Andy Davidson (le concepteur), Worms est pourtant 100 % original.

Un concept qui con-ver-tit !

Inutile de chercher dans ces pages un comparatif bidon et malvenu entre les deux produits (style dans Lemmings où le pixel du visage est vert) et qui, en plus, se solderait par la victoire du dernier arrivé, impact de la nouveauté oblige. Non, soyons professionnels : s'il s'agit d'un successeur de Lemmings, c'est parce qu'ils reposent sur la même force conceptuelle ; mais il est plus judicieux de dire qu'ils n'appartiennent pas à la même catégorie. Dans Worms, c'est l'action qui prime dans une sauce dont les moindres ingrédients ne sont pas : un zeste de "toucher", une bonne rasade de fun, et surtout une grosse lampée de tactique permettant les coups les plus tordus ; le tout décuplé par la possibilité d'affronter d'autres joueurs humains. Maintenant que vous voilà bien aiguillés, passons aux détails... Tout commence alors que vous êtes à la tête d'une équipe de quatre vers avec un seul but : réduire à néant toute opposition ennemie. Une réussite qui passe par une condition évidente et des plus simple en théorie, car il en ira autrement dès qu'il s'agira de l'appliquer : survivre ! Vous aurez ainsi à affronter de une à trois autres équipes de vers, dirigés ou non par l'ordinateur, dans des matches amicaux ou de ligue (l'unique différence étant la sauvegarde des statistiques). Cette possibilité permet bien sûr toutes les combinaisons possibles (trois humains, un ordi, etc.) et d'avoir jusqu'à 16 vers tueurs à l'écran pour un bon quart d'heure de détente version boucherie de groupe. Le déroulement d'une partie est des plus simplissime, puisque chacun joue à tour de rôle un ver dans un laps de temps paramétrable (de 10 secondes à illimité). Il ne reste plus qu'à déplacer votre Worm, sélectionner votre arme, ajuster votre tir en fonction de la force du vent, de la gravité du décor et espérer réduire en charpie les lombrics de bas étage vous défiant. Pour envoyer ad patres les Worms ennemis, il existe trois solutions : les faire chuter dans l'eau, descendre leur énergie à zéro ou les faire



Le coin du vermifugeur


BAZOOKA - En quantité illimitée, le Bazooka se révèle être une excellente arme, une fois que l'on maîtrise les déviations liées à la gravité ou au vent.


HOMING MISSILE - Deux au départ, les missiles à tête chercheuse peuvent changer le cours d'une partie. Après avoir locké votre cible, peu de chance que le missile n'atteigne pas son but. Essayez de les garder le plus longtemps possible !


GRENADE - Classique mais tellement utile ! Des réglages vous permettront de paramétrer le temps d'explosion (de 1 à 5 secondes) ainsi que l'intensité des rebonds. Autre avantage : elle est également en quantité illimitée.


CLUSTER BOMB - Avec la même utilisation que la grenade, la bombe à fragmentation l'emporte sur celle-ci en efficacité. Elle se morcelle en fragments explosifs après impact. Idéal pour atteindre des adversaires trop regroupés.


SHOTGUN - Le fusil à pompe n'est pas très efficace comparé aux autres armes. Pourtant, il offre l'avantage de pouvoir tirer une fois, se déplacer (et éventuellement changer de cible) puis renouveler le tir.


UZI - Arme d'origine israélienne conçue dans les années.ok, ok. L'Uzi est plus impressionnant visuellement qu'efficace, il saura trouver ses adeptes du fait des pirouettes effectués par ceux qui se trouvent dans sa ligne de mire.


DRAGON PUNCH - Le Dragon Punch est le premier coup parodiant SF2. Ce coup de poing fait dégager son adversaire de quelques cms. On l'utilisera si un adversaire est situé au bord d'un précipice, histoire de le ridiculiser.


FIREBALL - Cette boule de feu est pompée sur celle de Ryu. Carrément inefficace, elle a encore une fois le mérite d'entraîner une animation des plus fun !


DYNAMITE - La dynamite c'est du déjà vu, mais au moins on n'a pas à effectuer de réglages, difficile de manquer sa cible à jeun. Placez un bâton aux pieds d'un Worm ennemi, et courez (rigolez pas, il y en a qui oublient !).


SHEEP - Le mouton explosif, une des armes absolues que vous n'obtiendrez qu'avec un largage. Cet animal, en apparence inoffensif, va se balader au travers de l'écran avant de s'éclater.


AIRSTRIKE - L'une des armes les plus efficaces, avec le Raid aérien. L'inconvénient est qu'il faut attendre un largage de colis pour espérer goûter à nouveau aux joies de l'unique exemplaire fourni au départ.


TELEPORT - La téléportation a un inconvénient : pas sûr qu'elle fonctionne ! Se retrouver au-dessus de l'eau est l'équivalent d'une mort certaine. En plus, on se prend à vouloir jouer en mode "réel". À conseiller aux casse-cou ou en ultime ressort.


BLOWTORCH - Génial pour se réfugier dans les tunnels pendant que les autres continuent de s'éclater. La foreuse est en quantité illimitée et permet ainsi tous les délires tactiques possibles !


PNEUMATIC DRILL - Couplé à la "foreuse", le marteau piqueur est l'instrument préféré de ceux qui savent qu'en profondeur on peut tendre des pièges et minimiser les dégâts !


BATROPE - Cette corde permet de se déplacer entre deux plans séparés par de l'eau. Un côté plus offensif permet de bousculer un adversaire et de le faire ainsi tomber. Son utilisation est des plus délicate. Pour les experts.


BUNGEE JUMP - Faire du bungee, c'est génial ! Dans Worms, il permet de descendre d'un précipice sans risque. Dommage que l'on ne s'en serve pas souvent, l'anim est sympa.


GIRDERS - Construire une passerelle, cela peut paraître utile mais ça se détruit tellement facilement. Une option que je ne vous conseille pas, à moins d'avoir des tendances suicidaires.


KAMIKAZE - Se sacrifier pour que les autres survivent est propre à tous les Worms ! Les Worms kamikazes détruisent tout ce qu'ils rencontrent sur leur terrain avant d'exploser. Une option qu'il ne faut pas hésiter à utiliser !


PROD - L'ultime humiliation ! Imaginez : alors que votre arsenal regorge de "merveilles" technologiques, vous éliminez votre adversaire par une minuscule pichnette le faisant chuter dans les flammes ! Un MUST pour les flambeurs.


SURRENDER
No comment pour cette option.

BANANA BOMBS - Les banana bombs sont similaires en utilisation à la Cluster Bomb, mais plus fun et plus puissantes. Il faudra attendre un largage aérien pour les obtenir.


MINE - Poser une mine, c'est fourbe. En tout cas, c'est sympa lorsque l'on se retrouve en position d'infériorité pour attendre tranquillement que l'adversaire ne soit obligé de prendre des risques.


MINI GUN - Le Mini-Gun est ce que l'on pourrait appeler le grand frère de l'Uzi puisqu'il s'agit d'une sorte de Catling plus puissante. Signalons que cette arme n'est disponible qu'après un largage aérien.



BAZOOKA - C'est classique, illimité mais également très efficace lorsque l'on sait s'en servir !



BLOWTORCH - On n'est jamais trop vicieux pour survivre : rien de tel qu'un tunnel pour éviter les jets de grenade !



BATROPE - Une fois toutes les armes maîtrisées, on passe à la tactique avec des techniques d'approche plus évoluées. La Bat Rope (Corde) permet d'effectuer des actions épiques !



TERRAINS DE JEUX - Avant une partie, vous aurez le choix de votre terrain par l'intermédiaire de cet écran.

sortir de l'écran. C'est en résumé quelque chose qui pourrait presque apparaître fade tellement c'est basique, mais dans les faits, Worms c'est plus qu'épicé ! Pourquoi ? En fait le soft est parsemé d'options géniales, et au fur et à mesure on découvre bon nombre de tactiques qui renouvellent à chaque fois le plaisir de jeu. De par leur variété, il faut chaque fois effectuer un juste compromis entre la dizaine d'armes ou attaques proposées. On retrouvera ainsi un raid aérien, des cluster bombs ou bombes à fragmentation, des missiles à tête chercheuse, des moutons explosifs (le délire !), des coups de poing (Dragon Punch) ou plus classique le Uzi, le fusil à pompe, les grenades. Mais le "peps" de Worms vient aussi de la possibilité de se téléporter, de se balancer au bout d'une corde, de construire des passerelles, de faire du benji, de se rendre, de juste effectuer une simple pichnette pour pousser un concurrent au bord d'un précipice (le comble de l'humiliation) et même de commettre une attaque suicide ou ce que je ne conseillerai à personne : de se rendre. À cet énoncé, vous comprenez quelle peut être la richesse du soft ! D'autant plus qu'il existe bon nombre de détails relevant encore davantage l'ensemble : vos armes ne sont pas en quantité illimitée, et un largage aérien d'un colis d'armes comme des missiles à tête chercheuse peut changer le cours d'une partie. Si vous tirez à bout portant, vos Worms sont touchés par l'impact, les décors sont jonchés de mines que le souffle d'une attaque peut vous faire rencontrer à la plus grande joie de l'adversaire. Une fois leur énergie à zéro, vos vers s'autodétruisent en explosant. L'intensité du vent change pendant la partie. Si vous n'avez pas éliminé tous les Worms ennemis lors du temps imparti pour un round, vous entrez dans un mode "mort fatale" où tous les vers restants passent à 1 en énergie (autant dire que chaque coup est mortel). Mais surtout, surtout : on découvre peu à peu d'autres tactiques et utilisations de certaines armes.

Des options ver-y ver-y great !!

Exemple : le Dragon Punch est un coup de poing dans une parodie de saut à la Ken de SF2, mais on peut aussi l'utiliser pour creuser verticalement sous terre (un détail, non une découverte qui peut peut-être vous permettre de dégager un adversaire se croyant à l'abri sur une mince passerelle). Si vous utilisez la Bat Rope (corde), c'est du côté de Tarzan qu'il faut chercher l'inspiration : vous pouvez ainsi bousculer deux, trois adversaires en vous balançant à travers le décor. L'utilisation du téléport est à double tranchant car s'il permet de se réfugier dans un endroit protégé, vous encourez le risque d'un disfonctionnement vous précipitant dans l'eau. C'est ça ce que recèle Worms, un soft dont on croit faire le tour rapidement, mais qui ne découvre son vrai potentiel qu'au cours de nombreuses heures de jeu. Mais si j'ajoute que l'on trouve aussi des séquences cinématiques tordantes, des animations du même acabit, et qu'au travers de dix décors aussi divers, en terme de jeu, que la lune ou le Viêt-Nam, le moteur du jeu est capable de générer 4,3 millions de terrains de jeu différents, vous allez me dire : ça y est, il a tout dévoilé, il est à court. Non ! Le jeu est quasi paramétrable de A à Z : on peut choisir de ne pas utiliser une arme que l'on juge trop puissante en déclenchant du même coup des débats sans fin avec les autres (un peu à l'image d'Heretic et ceux qui ne voulaient pas se servir du Morph Ovum),

C'est dans dix décors et tout au long de 4,3 millions de terrains de jeu générés aléatoirement, que vous ferez batailler vos Worms. La principale différence entre les décors n'est pas seulement graphique, puisque la gravité - et donc les données balistiques -changeront en fonction que vous évoluiez soit au Viêt-Nam, soit sur la lune !

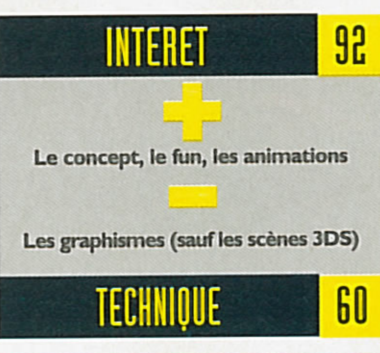


Tiens, un mouton explosif ? Décidément, ces Anglais sont fous...

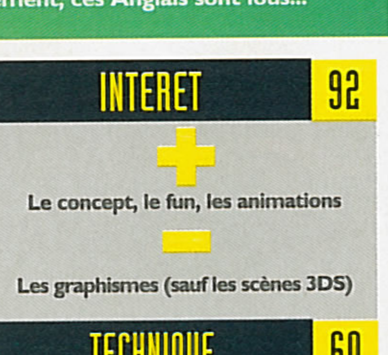
la durée des déplacements, des rounds, etc. Qui plus est, le programme garde les statistiques de vos parties : une chose normale, oui mais une chose géniale quant un Worm qui a survécu plus d'un an se voit fêter son anniversaire ! Si vous ne l'aviez pas compris, c'est le genre de petits détails révélateurs du travail fourni en toile de fond par les développeurs. Enfin, Team 17 nous a précisé qu'il sera possible de rajouter des samples de voix digitalisées pour personnaliser vos Worms. Que demander de plus ? Bon, il est vrai que le tout aurait pu être plus travaillé graphiquement, mais vu que l'intérêt de Worms fait rapidement oublier ceci... on en redemande !

EDITEUR : OCÉAN • DISTRIBUTEUR : OCÉAN TEL : (1) 40.53.92.86 • NOTICE : VF • CONFIG : 386SX25 4M.

INTERET 92



Le concept, le fun, les animations



Les graphismes (sauf les scènes 3DS)

TECHNIQUE 60

Il y a des signes qui ne trompent pas : que ce soit en solo ou à plusieurs, Worms a fait l'unanimité à la rédaction. Si ça vaut pas tous les commentaires possibles ça !



Le coup de la dynamite, difficile de s'en lasser...



Avec l'impact des coups, atterrir sur une mine est des plus fréquent.



Les raids aériens sont la solution ultime pour les adversaires regroupés. Il faut les utiliser avec parcimonie.



Pour finir en beauté, une bonne vieille attaque kamikaze pour détruire tout ce qui est sur son passage !



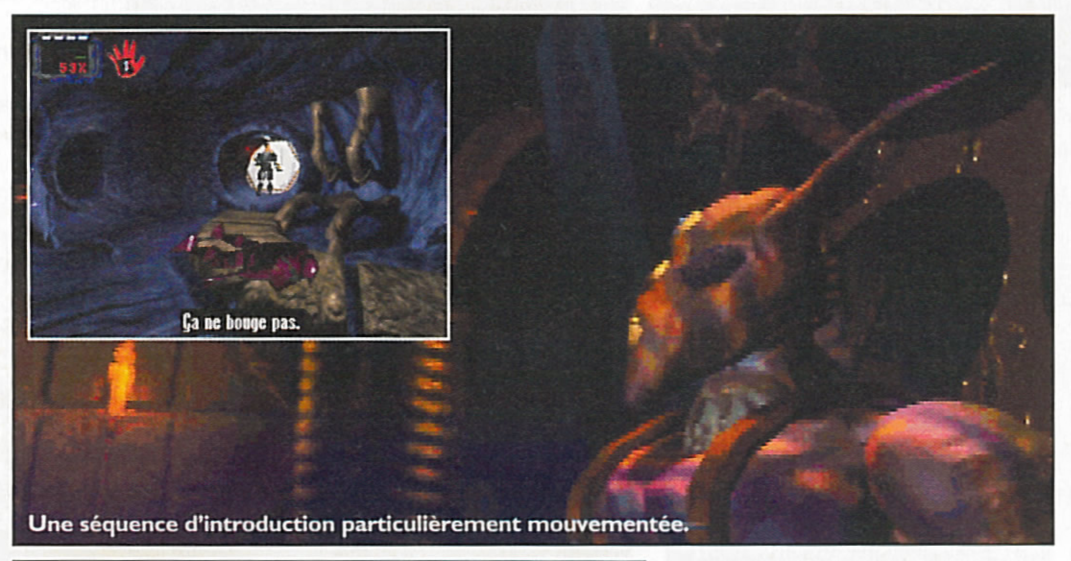
Les explosions et anims sont tordantes, surtout quand ce sont les Worms d'un pote qui en sont les acteurs !

On pouvait s'attendre à un jeu beau mais inintéressant, faut reconnaître que les jeux entièrement en 3D, c'est pas encore ça. Sans être complètement révolutionnaire, AO est un produit bien réalisé et qui arrive comme une bonne surprise dans la soupe du monde ludique.

Alien Odyssey

PC CD-ROM

Patchwork fiction



Une séquence d'introduction particulièrement mouvementée.



Alors que vous effectuiez une mission de routine dans l'atmosphère d'une planète inexplorée, votre vaisseau spatial tombe en panne et vous vous écrasez comme une boîte de Windows 95 lancée de rage du haut d'une tour de 43 étages. Vous êtes recueilli par Gaan, une sorte de monstre bicorne qui vous sauve in extremis de l'attaque de deux Daks sur leurs motos volantes, et vous soigne. Le peuple de Gaan est oppressé par les Daks, et vous vous ralliez rapidement à leur cause pour l'aider. On se rendra vite compte que ce soft a repris des éléments de nombreux films (bon, d'accord, ça se produit souvent, mais là c'est véritablement hallucinant). Rien que le titre fait référence à deux films de science-fiction. En deux mots, c'est pas mal. La première phase de jeu, quant à elle, vous place sur une moto volante sur laquelle vous vous déplacerez rapidement dans une forêt, poursuivant des ennemis, ce qui ne sera pas sans rappeler aux fanatiques de la trilogie de la Guerre des étoiles une de leurs scènes favorites. Les ennemis eux-mêmes ressemblent à des Terminator. La liste pourrait être encore très longue, la partie aventure elle aussi étant très riche en clins d'œil.

Bon, je l'ai déjà dit, c'est pas le programme du siècle, mais il reste vraiment très agréable à jouer. Les possibilités de déplacement du héros sont nombreuses, les actions possibles très variées, et, chose rare, elles servent toutes régulièrement. Le fait de ramper, de sauter, d'utiliser les ordinateurs est donc obligatoire pour progresser, mais malheureusement les touches ne sont pas vraiment les plus courantes et les combinaisons de touche ne sont vraiment pas pratiques. Dans ce soft, tout est en 3D, de A jusqu'à Z. Les décors sont tout bonnement magnifiques, le seul point noir restant le personnage un peu affreux, quand même plus beau que dans la série des Alone in the Dark, entièrement en 3D également. Cela dit, il demeure que la durée de vie n'est pas le point fort du jeu.

Leo de Urlevan

EDITEUR : Argaunaut • GENRE : ARCADE/AVENTURE • DISTRIBUTEUR : Philips (1) 47 28 51 00 • TEXTES : en français, VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG : 486 DX2 66, 8 Mo, CD double vitesse

Cette poursuite sur scooter est vraiment très rapide.





INTERET 70

+
Le graphisme
L'ambiance
C'est gore de temps à autre

−
Le graphisme du perso
Facile

TECHNIQUE 70

C'est une véritable déferlante de bons produits qui sont sortis ce mois-ci. On avait presque fini le journal, quand ce soft est arrivé. Malgré quelques défauts, il a pu se hisser sur le podium.



tips

- Pour ouvrir certains passages, il ne faut pas tirer sur les portes mais seulement sur leurs cotés.
- Prenez la main d'un des Daks que vous aurez tué.
- Baladez-vous toujours l'arme sortie.
- Tirez sur le premier ventilo et sautez par-dessus le deuxieme.

Fury³

PC CD-ROM, Windows 95/Windows 3,1

Fury, bon ?

Lorsque Fury3 est arrivé sur mon bureau, la première réflexion que je me suis faite était : "Tiens, voici qu'arrive le premier jeu spécifiquement développé pour Windows 95 par Microsoft lui-même ! Microsoft éditeur de jeux ? On aura tout vu !"

PINKY



Vindiou, mais c'est Terminal Velocity, ça ! Eh oui, c'est bien à une resucée de ce logiciel, dont le test était paru dans Joystick n° 63 spéciale Tireleur-dedans-95 que nous avons droit avec Fury3. Détail amusant, le scénario a radicalement changé, et c'est à présent une race d'extraterrestres belliqueux, les Bions, que vous combattez, alors que le logiciel lui-même est quasiment identique ! Une preuve de plus, s'il en fallait encore, du superflu d'un scénario dans un shoot'em up. À l'instar de son prédécesseur, Fury3 reste l'un des shoot'em up 3D les plus réussis sur PC. Alors, quoi de neuf au juste ? Eh bien, de nouveaux vaisseaux ennemis, des bâtiments à l'aspect quelque peu modifié, une planète sous-marine, un mode cockpit virtuel (on peut regarder à droite et à gauche par les hublots), la possibilité de pouvoir jouer en fenêtre, et c'est à peu près tout. Ah si, tout de même, je n'ai pas réussi à faire fonctionner le logiciel en mode S-VGA comme il était possible dans la version DOS. Quelle que soit la définition sélectionnée par Jusqu'à-1024X768-95, Fury3 revient immanquablement au VGA. En plus, l'option réseau a disparu ! Terminal Velocity demeure donc plus réussi que sa nouvelle adaptation, et si vous disposez d'un boot DOS sur votre machine, je vous conseille plutôt de faire l'acquisition de celui-là. Fury3, quant à lui, bénéficie surtout de l'atout non négligeable de fonctionner sous Tout-marche-sauf-ça-ça-et-ça-95, il est donc totalement Plug and Play (NDLR : et aussi un peu Not Play avec ça, ça, et ça). On résume, c'est un bon jeu, mais la version sur vieux DOS était plus réussie que la neuve. Je ne comprends pas tout, là.





EDITEUR : Microsoft • DISTRIBUTEUR : Microsoft France (1) 69 86 46 46 • TEXTES ET VOIX : VO • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX2/66, 8 Mo de Ram. • DISPONIBLE SUR : PC CD-ROM DOS • TESTÉ DANS : Joy 63

INTERET 80

TECHNIQUE 75

Un super shoot'em up pour Windows95, toutefois un peu moins réussi que sa version DOS, un comble.

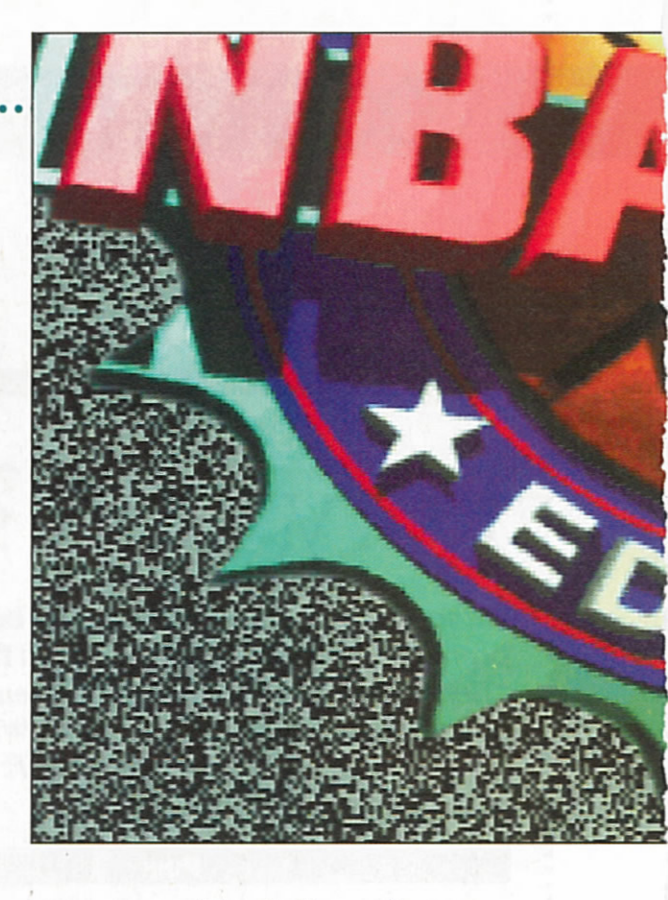












Il ne vous lâchera plus les baskets !

NBA Jam, Tournament Edition

PC CD-ROM

Loin, très loin du NBA Live 95 d'Electronic Arts, c'est un soft bien plus orienté Arcade que nous propose aujourd'hui Acclaim. 0 % sérieux, mais 100 % fun !



Le ballon, lorsqu'il se met à clignoter, témoigne que vous venez d'effectuer une interception dans les airs.



Les chaussures bleues indiquent que vous avez enclenché le turbo.

PINKY

Bon sang, plus que quelques secondes à jouer, et les Hornets de Houston sont toujours menés de cinq points ! Hakeem Olajuwon, mon coéquipier, s'apprête à remettre le ballon en jeu. Comme il n'a que moi comme seul et unique partenaire, je me tiens prêt à recevoir sa passe. D'une main ferme, je réceptionne le ballon, fait volte-face et me dirige droit sur le panier adverse. D'une feinte, j'évite le premier adversaire par l'extérieur droit, mais ce dernier me suit de près, et voici que le second quitte mon partenaire pour venir couper ma trajectoire, l'occasion rêvée pour transmettre la sphère de cuir à mon équipier. Mais alors que j'esquisse le geste, mon adversaire direct m'ayant rattrapé, me projette au sol d'une vigoureuse bourrade dans le dos ! Le second athlète des Chicago Bulls s'empare de la balle que j'ai laissée échapper, et file à toute allure en contre-attaque. Fou de rage, je me relève, enclenche le turbo et part à sa poursuite, ramassant au passage un power-up qui me gratifie d'une pointe de vitesse supersonique. Arrivé dans notre raquette, mon adversaire se détend pour tirer, mais je l'ai déjà rattrapé, me met en opposition et récupère la balle ! Avant même d'être retombé au sol, j'ai déjà transmis le ballon de volée à Hakeem. Mais pris en tenaille, ce dernier ne peut frapper et me fait une passe en retrait. Il ne reste plus que quelques dizièmes de secondes, et je suis loin du panier adverse ! C'est alors que j'avise une "zone chaude" sur le sol, frappée d'un n° 8. Ma dernière chance ! En deux enjambées, j'entre dans le cercle et mes adversaires, occupés qu'ils étaient à bloquer Hakeem, n'ont pas le temps de revenir sur moi avant que je n'effectue, assisté d'un nouveau petit coup de turbo, un tir très lointain... Le temps est comme suspendu, alors que je suis des yeux la trajectoire de la boule orange. Bingo ! J'ai réussi cet ultime lancer, accordant par là-même 8 points aux Hornets. Et c'est dans une ambiance hystérique qu'Hakeem et moi nous nous précipitons dans les bras l'un de l'autre. Nous avons vaincu !

Le basket de la 4ème dimension

Si vous êtes un amateur de basket-ball, nul doute que vous avez relevé dans le récit qui précède quelques anomalies notoires. Ne vous inquiétez pas, je ne suis pas devenu fou, c'est simplement que l'extrait que je viens de vous faire était tiré d'un match de la conversion

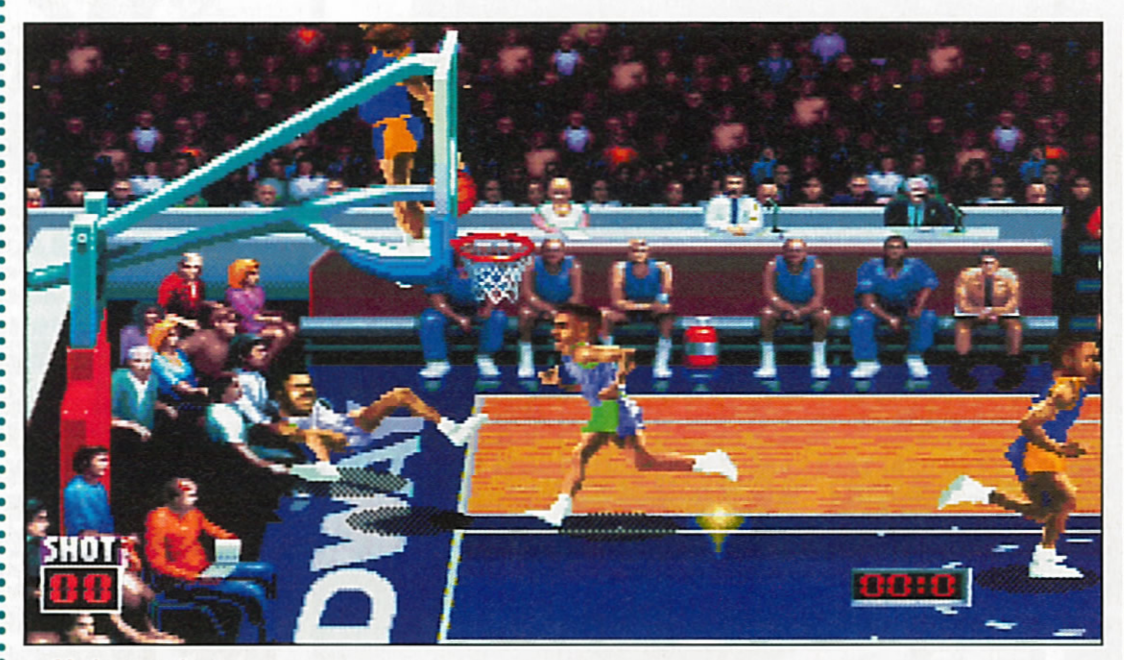
sur PC d'un logiciel de bornes d'arcade également célèbre sur consoles, NBA Jam. Ce jeu vous propose de prendre part à des matches de basket à deux contre deux, opposant les plus grandes stars du Championnat américain (et non pas du Championnat du monde, comme l'appellent complaisamment nos amis d'outre-Atlantique). Si la tendance générale des simulations sportives est à la reproduction la plus exacte possible de ce qui se déroule sur un vrai terrain, ce soft-là a choisi de prendre le contre-pied total pour s'axer totalement sur la jouabilité et les franches rigolades. Jetez un œil sur les photos d'écran, et déjà vous constaterez que les athlètes de NBA Jam sont étrangement proportionnés, avec une tête énorme sur un petit corps. Mais il faut voir les parties s'animer pour comprendre à quel point on s'éloigne de la réalité : aucune faute n'est comptée, et les joueurs passent leur temps à s'envoyer valdinguer sur le parquet, font des bonds parfois si prodigieux qu'ils en sortent de l'écran par le haut, et un mode "turbo" permet d'améliorer ces performances temporairement. De plus, des pastilles power-up apparaissent de temps à autre sur l'aire de jeu, conférant à celui qui les ramasse des pouvoirs surhumains durant quelques secondes : par exemple, l'icône qui "bombe", permet de flanquer tous vos adversaires et partenaires au tapis ! Enfin, il existe aussi des "hot spots" (les fameuses "zones chaudes" : désolé, rien à voir avec le point G) qui vous accordent, en cas de paniers réussis depuis



Les fameux hot spots. Ici, vous marquerez 4 points si vous réussissez un panier à l'intérieur du cercle.



Si votre machine est un peu lente, vous pouvez réduire la taille des joueurs jusqu'à 60 % du maximum. On joue certes alors avec des nains, mais qu'est-ce qu'ils speedent !



Un joueur vient de faire les frais de l'agressivité de son adversaire et se trouve provisoirement hors-circuit.

ces endroits-là, le nombre de points indiqués sur ceux-ci. Toutefois, si vous estimez qu'on verse un peu trop dans la science-fiction, sachez qu'il est possible de désactiver ces options fantaisistes (hot spots et power-up) afin de revenir à un jeu plus classique. Si le sport ainsi représenté est des plus étrange, il est en revanche incontestable que l'on s'y amuse comme des fous ! Quel plaisir de flanquer une mandale à son adversaire pour lui piquer la balle, de faire 8 tours sur soi-même avant de smasher victorieusement ! D'autant que tout cela va vite, très vite, comme nous allons le voir dans le paragraphe suivant, consacré à la technique.

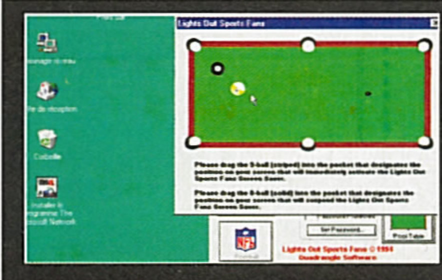
Un scrolling incroyable

Si certains préfèreront sans doute à NBA Jam la rigueur d'un NBA Live 95, il ne fait cependant pas de doute que ce dernier est littéralement enfoncé techniquement. Sur le plan du graphisme, certes, chacun aura son favori, les deux logiciels possédant dans ce domaine de nombreux atouts. Mais les animations de NBA Jam, très variées, sont en effet des plus rapides, et le jeu va d'un camp à l'autre à toute allure. Et surtout, le scrolling horizontal est d'une fluidité absolue, il est rare de voir le PC rivaliser avec les meilleures consoles dans ce domaine, comme c'est le cas ici. La musique autant que les bruitages, CD oblige, sont quant à eux de très bonne facture, un commentateur venant fréquemment rythmer le match de ses interventions. Mais il demeure, dans NBA Jam, quelques défauts qui l'empêchent d'atteindre la perfection, comme cette fâcheuse manie qu'a l'ordinateur d'effectuer des lancers de 50 mètres à tout bout de champ ; et surtout cette habitude que votre joueur a, lorsqu'il sprinte, d'aller parfois plus vite encore que le scrolling, sortant de l'écran et échappant par là même à votre regard durant de précieuses secondes. Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'un excellent jeu d'arcade, drôle et rapide à souhait. Si vous préférez les simulations, orientez-vous plutôt vers son concurrent d'E.A., mais dans le cas contraire, il représente un très bon choix. Toutefois, LE jeu de basket parfait n'est toujours pas arrivé sur PC, il reste pour l'instant l'apanage de la 3DO avec son fantastique Slam N' Jam 95. Allez messieurs, encore un petit effort, je suis sûr qu'un tel soft est réalisable sur PC...

GENRE : Basket-ball orienté Arcade • EDITEUR : Acclaim • DISTRIBUTEUR : Acclaim • TÉLÉPHONE : (1) 49 53 00 04 • TEXTES ET VOIX : V.O. • 4 joueurs • CONFIGURATION MINIMALE : 486 DX2 66 MHz • DISPONIBLE SUR : Megadrive, Super Nintendo, PlayStation • Compatible Windows 95

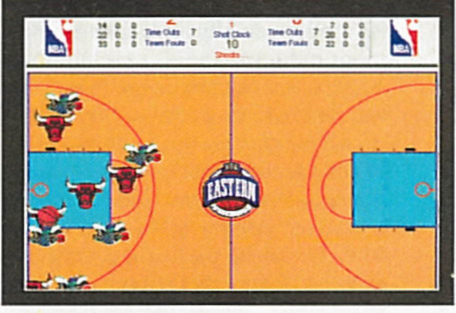
Un basket arcade très réussi, avec tout ce que le terme suppose de fureur et de rapidité. Et quel scrolling!





Père Noël Jam 95

Noël tombe très tôt cette année chez Acclaim ! En effet, si vous faites l'acquisition de NBA Jam 95 chez votre revendeur favori (au prix de 270 francs environ), vous aurez l'heureuse surprise de constater qu'un autre logiciel est inclus sur le CD. Sous le nom de Lights Out, c'est un économiseur d'écran entièrement dédié au basket-ball que vous pourrez ajouter à votre collection. Au menu de ce screen saver, comme on dit là-bas, figurent des papiers peints, de multiples animations mettant en scène les écussons des équipes de la NBA, un petit balayeur nettoyant toute la surface du terrain avec une serpillière, une pompe qui se balade à l'écran en avalant tout ce qui se trouve sur sa route, et bien d'autres choses encore. Certes, il ne s'agit pas là du meilleur économiseur jamais vu, mais les supporters des équipes américaines apprécieront grandement ce geste. Et puis, hein, à cheval donné, on ne regarde pas la denture, alors il ne s'agit pas de faire les difficiles !





Mêlée acharnée sous le panier.



Endorfun™

Le paradis terrestre

Le ciel peut attendre. En fait, tout peut attendre car, une fois que vous aurez découvert Endorfun, votre vie s'en trouvera enrichie, votre âme ensorcelée et hommes, femmes et enfants connaîtront la paix et la tranquillité.

Qu'est-ce donc qu'Endorfun? Ou plutôt, la question à poser est: que sont donc les *endorphines?*

Les endorphines sont des substances chimiques sécrétées par le cerveau sous l'effet d'un stimulus agréable - donnant ainsi de façon naturelle l'impression de "planer", le corps s'imprègnant de "vibrations" mystiques positives. Alors, comment Endorfun parvient-il à créer cette sensation? En bombardant les sens avec de superbes effets kaléidoscopiques, une musique cosmique hypnotique, des sons tribaux et même des messages subliminaux qui entraîneront votre âme vers des hauteurs inégalées.

Tout ceci est contenu dans un jeu qui est bien plus qu'un jeu - c'est un merveilleux exercice qui mettra au défi votre esprit et votre dextérité.

Ce défi est démesuré mais le concept en est simple. Vous pouvez y jouer pendant cinq minutes ou cinq heures avec un plaisir immense.

Imaginez un peu! Votre quotidien est terne. Vous venez de passer une journée affreuse, vous êtes resté coincé deux heures dans les embouteillages, le chien de votre voisin a mâchouillé le courrier qui dépassait de votre boîte aux lettres, votre nuque vous fait terriblement souffrir et vous avez l'impression qu'il y a un marteau-piqueur dans votre crâne!!!

Oubliez tout, détendez-vous! Allumez Endorfun, éteignez le reste du monde! En quelques minutes, les effets se feront sentir: votre tension nerveuse se dissipera, vos ennuis disparaîtront, les endorphines se répandront dans votre cerveau, vous flotterez sur les nuages, transporté vers une autre dimension, et une aura dorée emplira votre vie.

Endorfun: C'est beau, c'est transcendant. Endorfun va enrichir votre sensibilité, ouvrir votre cœur et toucher votre âme.

Endorfun™

PC and MAC CD-ROM

Une expérience transcendante

onesong



Sim Isle

PC DOS CD

Produit vert

Après quelques redites sans grand intérêt, la série des Sim trouve un nouveau souffle avec un produit étrange comme une peuplade oubliée, luxuriant comme une forêt et déconcertant comme un pays lointain.



Moulinex



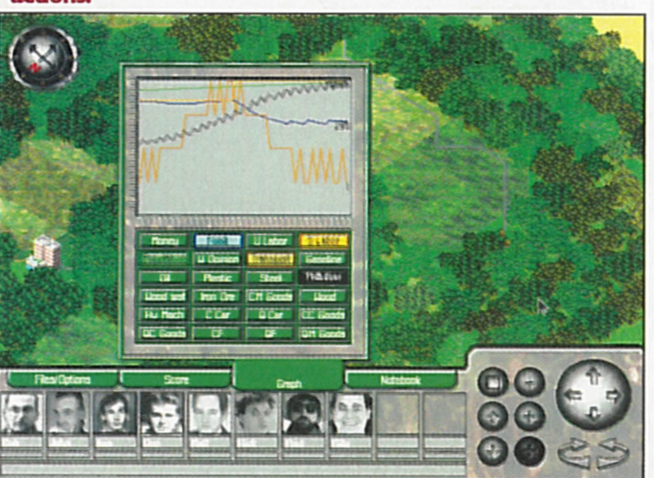
REMARQUE

C'est passionnant, mais les débuts sont très prise de tête.

Jusqu'à présent, les différents Sim avaient permis aux passionnés de simulations de jouer les apprentis-sorciers dans le cadre de modèles différents, certes, mais obéissant aux mêmes règles. Que l'aire de jeu soit une planète, une ville, un réseau ferroviaire ou pourquoi pas un gratte-ciel, le point commun entre tous ces Sim était qu'ils permettaient au joueur de gérer au mieux leurs ambitions. Le prudent construisait petit, l'imprudent gigantesque, à charge ensuite au timoré ou au mégalo d'accepter de voir son petit monde végéter ou au contraire enfler au point de devenir ingérable. Avec Sim Isle, changement de style puisque ce jeu vous met directement devant le fait accompli, à savoir différentes îles de différentes tailles dont il faut régler les problèmes, au pied levé pourrait-on dire. Mais avant de détailler tout cela, voyons plutôt où nous mettons les pieds.

Les gendarmes verts

Chacune de la vingtaine d'îles servant de modèle à la simulation est de type tropical, avec de nombreuses forêts à la lisière desquelles vivent des peuplades plus ou moins bien organisées. Le but de votre mission est, d'une façon générale, d'user du "devoir d'ingérance" afin de les aider à se sortir d'un mauvais pas. Suivant l'île sur laquelle vous allez jouer, vous devrez empêcher un milliardaire de transformer un site naturel en golf, relancer l'économie ou bien apprendre à la population locale à se passer de la culture du pavot pour survivre. Bref, ce jeu pourrait aussi bien s'appeler "Aidons les pays en voie de développement à faire face à la pression mondiale". Ce serait plus clair, mais c'est pas un très bon titre remarquez. Les Sim mettent d'habitude à la disposition du joueur divers outils. Ici, les outils sont des humains, à savoir des agents d'une organisation chargée d'aider les différentes îles. Chacun de ces gendarmes verts est spécialiste d'une discipline : construction, exploration, commerce, etc. À chaque scénario, les agents disponibles ne sont pas les mêmes, et donc les outils disponibles ne sont pas les mêmes. Prenons une partie typique au hasard, à savoir la première île, qui sert de tutorial. Le but de la manœuvre est ici de développer une réserve animalière afin d'attirer les touristes sur l'île. Dans un premier temps, un agent spécialiste des animaux doit partir dans la nature. Pour cela, on clique sur l'agent, une barre d'outil apparaît, on clique sur une petite jeep puis sur la région de destination. Dès qu'une bestiole est repérée par notre spécialiste, une fenêtre d'information s'ouvre. Un petit film vidéo montrant l'animal en liberté peut être visionné. Ensuite, il s'agit de construire la réserve. On dépêche un spécialiste de la



Après quelques dizaines de minutes de jeu, rien ne vaut un bon graphique pour se rendre compte de la portée de ses actions.



construction dans les différents villages indigènes afin de former des travailleurs. Il faudra aussi veiller à augmenter les stocks de nourriture. Lorsque les hommes sont opérationnels, on "crée" des travailleurs et le temps de cliquer sur la réserve et hop ! un enclos est créé. Pour que la réserve animalière attire du monde, il faut ensuite créer des infrastructures. Toujours au moyen d'un "agent-outils", il faut doter l'île d'énergie.

L'idéal serait de mettre en place une structure non polluante, mais pour le moment ce n'est pas possible. On file donc à la mine de charbon afin d'y faire doubler la production. On va ensuite dans la ville principale de l'île afin de la doter d'un hôpital et d'une école. Naturellement, le succès de l'opération dépend de l'importance du personnel dont on dispose, et des stocks de nourriture fournis par les petits villages isolés. Et naturellement, la production locale en hommes ou aliments dépend de leur moral. Là, on retrouve bien l'état d'esprit Sim. Bref, c'est le moment de doter l'île d'une zone portuaire. Problème, il faudra pour cela évacuer un village de pêcheurs, mais que voulez-vous, on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs. Après tous ces aménagements, la ville principale ne va pas tarder à devenir une petite métropole. Naturellement, la pollution de l'île va s'accentuer et il faudra prendre garde à ce que son taux reste raisonnable.

On change tout

Les agents ne sont pas les mêmes suivant les îles, disais-je. C'est là le problème de ce jeu. Lorsqu'on change d'île, on change du coup d'outils et il faut tout réapprendre. Autant on accepte de zoner un peu dans un Sim City -puisqu'ensuite on pourra mettre à profit la période d'apprentissage pour s'amuser- autant là il est assez pénible de devoir acquérir de nouveaux réflexes à chaque chapitre. C'est d'autant plus perturbant que le jeu est en temps réel et que de nombreux scénarios vous mettent au pied du mur. Il faut donc recommencer sans cesse jusqu'à complète compréhension, ce qui va un peu à l'encontre de la philosophie des Sim. En ce qui concerne la présentation du jeu, là aussi, gros lifting. Pour le coup, c'est plutôt positif. Certes, on aurait préféré que les agents soient représentés par une icône indiquant clairement leur fonction plutôt que leur photo digitalisée, mais sinon, rien que du bon dans l'habillage de Sim Isle. Le décor est représenté en 3D isométrique, à la Sim City 2000, et cette fois-ci la scène peut être orientée dans tous les sens. Lorsqu'on clique sur un lieu particulier (mine, village, etc.), une photo digitalisée agrémentée de bruitages permet de se mettre dans l'ambiance. Parfois, c'est un petit film digitalisé qui vient appuyer l'action en cours. La musique, plutôt agréable, a elle aussi bénéficié de soins particuliers, ce qui change agréablement des musiquettes insipides qui accompagnaient habituellement les autres produits Maxis. Bref, voilà un produit sympathique mais un peu raté car desservi par une interface fouillis.

GENRE : Simulation • EDITEUR : Maxis • Distributeur : Virgin (1) 53 68 10 10 • TEXTES : français • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION : 486 66, fonctionne avec Windows 95.

La réserve est l'une des industries non polluantes les plus attractives.



La carte satellite permet de connaître les ressources et les lacunes de chaque île.



En mode "zoom" maximum, le terrain prend véritablement l'aspect d'un petit monde : les camions font la navette, des engins volants traversent les cieux et le port accueille son lot de marchandises et de touristes.


tips

- **TIPS TECHNIQUE**
  UTILISEZ LE DRIVER VESA CORRESPONDANT À VOTRE CARTE VIDÉO FOURNIE AVEC LE JEU.
- **TIPS JEU**
  N'HÉSITEZ PAS À PASSER PAS MAL DE TEMPS SUR LE TUTORIAL, SINON VOUS SEREZ DÉPASSÉ TRES TRES RAPIDEMENT.


INTERET 85

+
Le thème
L'ambiance
Le design

–
L'ergonomie
La difficulté

TECHNIQUE 70

Un Sim un peu à part, très esthétique mais pas intuitif pour un sou.

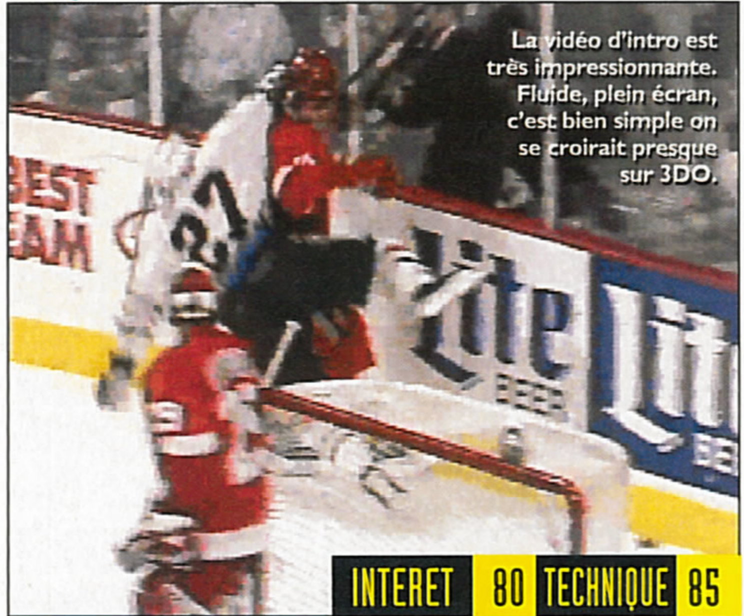
SALE AFFAIRE

Décidément, les "sauvages" sont mal barrés. En gros, voilà des tas de gens qui vivaient tranquillement en Amazonie ou ailleurs, et paf ! le monde moderne leur tombe dessus et débarque avec tout un tas de valeurs qu'ils ne connaissent pas. D'un côté, il y a les méchants qui veulent utiliser le modernisme pour gagner plein de sous - et tant pis si les sauvages en crèvent ; de l'autre, les gentils qui viennent aider les sauvages à s'en sortir en leur apprenant à utiliser les ressources du monde moderne pour lutter ou au mieux, à faire de leur paradis un site naturel que les touristes viendront contempler d'un air béat. Certes, une réserve d'animaux, c'est plus sympa qu'une route transamazonienne, mais quelle que soit l'issue des choses, les peuplades qui vivaient sur place l'auront dans l'os car leur mode et cadre de vie auront changé et il se trouve que la quasi-totalité de ces cultures est basée sur le fait qu'il ne faut rien changer et continuer à faire comme les ancêtres. Bref, dans un cas ils seront victimes muettes, dans l'autre artisans de leur défaite. L'important est de participer, comme on dit. J'ai l'air un peu déprimé comme ça, mais il faut dire que le mode d'emploi de Sim Isle est parsemé d'informations pas très réjouissantes du genre : "2 hectares de forêt humide disparaissent à la seconde, 137 espèces vivantes s'éteignent chaque jour (beaucoup de plantes et d'insectes)". Puisqu'on en est au chapitre écolo, sachez que la forêt humide est une forêt ayant poussé sur un terreau sédimentaire qui s'est formé pendant des milliers d'années. Contrairement à une forêt "classique", qu'il est toujours possible de planter ici ou là, la forêt humide, lorsqu'elle disparaît, laisse un grand vide pour toujours.

NHL 96

PC-CD ROM

T'as le hoquet ?


La vidéo d'intro est très impressionnante. Fluide, plein écran, c'est bien simple on se croirait presque sur 3DO.

INTERET 80 TECHNIQUE 85

IANSOLO






Le joueur que vous contrôlez est repéré par une étoile. Pour accélérer, il suffit d'appuyer deux fois sur le joy.

Electronic Arts Canada a de la suite dans les idées : après NHL 94 et NHL 95, nous ne pouvions échapper à NHL 96. Remarquez, voilà un produit qui ne sera pas obsolète dans trois mois. C'est pas comme Vive Billou 95... mais c'est une autre affaire. NHL 96 en tout cas vient confirmer la qualité des simulations d'EA Sports et offre un graphisme amélioré et une jouabilité sans faille, pour peu qu'on se passionne pour le hockey sur glace.

Le palet des glaces

Alors que son prédécesseur offrait une vue quasiment en 2D, NHL 96 bénéficie de la technologie Virtual Stadium. Le terrain est représenté en perspective en 3D texturée, et on pourra admirer l'action sous 9 angles de caméra différents, comme si on assistait à une retransmission TV. La fluidité de l'animation est correcte sans plus en VGA. Du coup, il faudra une configuration drôlement musclée pour faire tourner le jeu en S-VGA. Côté maniabilité, c'est toujours aussi simple. Avec le joystick (ou la souris ou le clavier) on déplace le joueur, les boutons permettant soit de tirer, soit de faire une passe. Mais ce n'est pas tout. Avec la bonne combinaison de ces deux boutons, on pourra aussi faire un "une-deux", une feinte de tir ou une passe déviée. C'est pas du luxe vu que l'intelligence artificielle de la défense et du gardien gérée par l'ordinateur a encore été améliorée. Sinon, NHL96 regorge d'options : on peut changer de formation, effectuer des transferts et créer de nouveaux joueurs (tous les joueurs de la saison 95 sont présents), les blessures influent sur les joueurs et on pourra disputer une partie à deux grâce à l'option "modem".

EDITEUR : Electronic Arts • TÉL : (16) 72 53 25 25 NOTICE en français, fonctionne sur Windows95 • 1 à 2 joueurs • CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486/66, lecteur CD 2X • CARTE VIDÉO S-VGA en VLB • CARTES SON : SoundBlaster et compatibles • TEXTE : VO

NHL96 est un bon jeu de Hockey qui demande quand même une machine puissante. Si vous n'aimez pas le foot...

Casino De Luxe

PC CD Windows



Rien ne va plus

MOULINEX

Les éditeurs de jeux, y compris les plus prestigieux comme Sierra, traînent souvent des boulets dans leur catalogue. Quelles sombres histoires financières, quels obscures contrats les obligent à faire paraître des produits aussi éloignés du reste de leur gamme ? Mystère. Bref, Casino De Luxe est la énième version "luxe" du genre. Certes, la présentation est amusante, avec un ascenseur permettant d'évoluer au sein du casino. Mais qui a encore envie de jouer à la roulette, au black-jack et aux autres machine à sous sur son ordinateur? Ce type de jeux, au même titre que le Pendu, la Tour de Hanoï ou Nibbler appartiennent à la préhistoire de la micro et non des plus glorieuse. Alors oui, c'est en couleur, oui, ça cause avec une voix digitalisée, mais franchement, on s'en fout.

C'est beau mais franchement, ce type de jeu est vraiment dépassé.

INTERET 50 TECHNIQUE 50

EDITEUR : Sierra • DISTRIBUTEUR : Coktel • TÉLÉPHONE : (1) 46 01 46 00 ; Notice VF, 1 joueur, 486 33 Windows.



Precision Approach

PC disquettes

MOULINEX

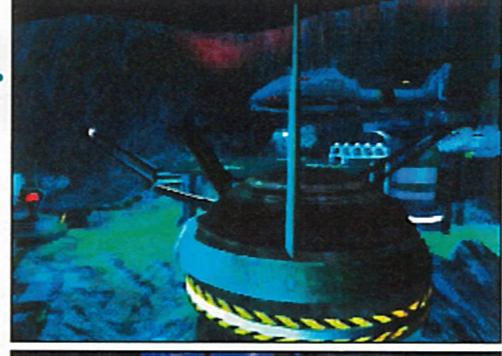


Precision Approach n'est qu'une simulation d'atterrissage et qui plus est très simplette. En mode "automatique", rien à faire si ce n'est déclencher le parachute en appuyant sur deux touches une fois au sol. En mode "pilotage manuel", le challenge consiste simplement à amener l'appareil dans l'axe de la piste et à garder un angle d'approche correct. Bref, reste un logiciel peu intéressant, un peu dépassé en ce qui concerne l'affichage et dont on ne retiendra surtout que les dialogues digitalisés, qui donne un peu de piquant à un logiciel trop lisse.

EDITEUR : Amtex • DISTRIBUTEUR : VMS • TÉLÉPHONE : (1) 69 33 17 58 • TEXTE V.O., 1 joueur, 486 33, compatible Windows 95.

INTERET 50
TECHNIQUE 50



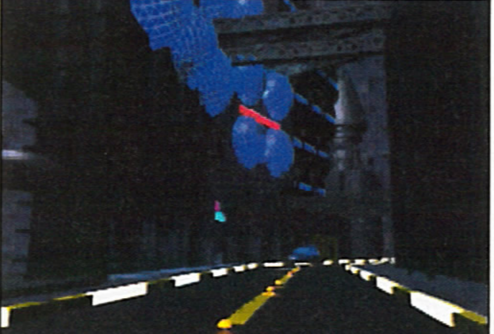


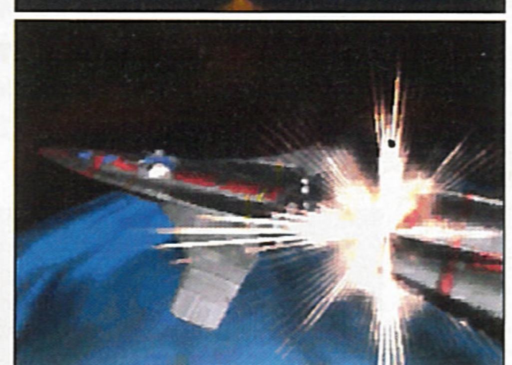
Wetlands

PC CD-ROM

Histoire d'eau

PINKY





INTERET 50

+ Les décors splendides. Les animations fluides. Le scénario très structuré.

– Une interactivité proche du zéro absolu.

TECHNIQUE 70

Sale histoire ! Un fou en balade dans les étoiles, affligé de la sale manie de faire imploser les planètes, des armées entières vouées à sa cause, voilà du pain sur la planche pour John Cole, chasseur de primes mandaté par le gouvernement. Concrètement, il va s'agir de déplacer à l'écran un curseur, d'aligner vos ennemis dans la mire puis d'appuyer sur la gâchette. Et l'intérêt que l'on éprouve à y jouer s'en ressent fortement. Pourtant, Wetlands est techniquement irréprochable. Les décors sont le plus souvent magnifiques, les sprites bougent avec fluidité et vivacité, et la musique ainsi que les bruitages apportent tout ce que l'on attend d'eux, c'est-à-dire une ambiance prenante. Mais j'insiste, c'est la finalité du jeu qui pêche, l'interactivité étant par trop restreinte. J'ai de plus été assez surpris, voire franchement hilare, de lire le communiqué de presse qui m'a été adressé par Ubi Soft. Celui-ci n'hésite en effet pas à clamer qu'il faut "prendre une grande bouffée d'air avant de plonger dans un jeu où action, aventure et simulation sont étroitement mêlés...". Ça c'est sûr qu'ils en ont pris, de grandes bouffées d'air, chez Ubi, pour en manquer aussi peu, d'air, justement !

GENRE : Shoot'em up • EDITEUR : New World Computing • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00 • TEXTES ET VOIX : VF • 1 joueur • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX33, Lecteur CD X2, 8 Mo de Ram • Compatible Windows 95

Un jeu très beau, réussi techniquement, mais d'un intérêt trop limité.

3D Ultra Pinball

PC CD-ROM

Ça fait flipper !

IANSOLO

EDITEUR : Sierra • DISTRIBUTEUR : Coktel Vision • TÉLÉPHONE : (1) 46 01 48 00 • NOTICE en anglais, 1 à 4 joueurs • CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486/66, 8 Mo RAM (W95) ou 4 Mo RAM (W3.1), optimisé pour W95, carte vidéo S-VGA, cartes SoundBlaster et 100 % compatibles, ProAudio.

Les développeurs de 3D Pinball ont eu l'idée d'exploiter le format d'écran en largeur pour disposer trois groupes de flips sur chacun des plateaux que comporte le jeu. Malheureusement, le plateau est en perspective, et quand la boule est en haut, on ne voit plus grand-chose ! Les plateaux ont été réalisés en images de synthèse, et on peut admirer toute une série d'effets spéciaux. 3D Pinball nous offre trois flips différents. On peut y jouer indépendamment, ou bien en effectuant la bonne combinaison de cibles, on pourra se téléporter d'un plateau à un autre. Pourtant, la sensation de jeu n'est pas fantastique : les flips sont un peu "mous", et il n'est pas évident de faire des amortis. De plus, les bruitages sont un peu pénibles et le programme s'arrête purement et simplement quelques secondes quand il charge une voix digitalisée. Si je vous dis en plus que ça tourne uniquement sous Windows, vous aurez compris que nous n'avons pas affaire ici au flipper du siècle.





Si tu es gardien de phare, 3D Ultra Pinball te semblera distrayant. Par contre, si tu es passionné de flips sur ordinateur, passe ton chemin !

INTERET 50 **TECHNIQUE 45**

Wing Commander III
The Heart of Tiger

Mac CD-Rom

ORIGIN à mis dans l'Hammil


Votre coéquipier et vous découvrez ce qu'il reste du Concordia.



Origin nous avait proposé il y a quelques temps Super Wing Commander. Bien que relativement intéressant, ce jeu n'était pas franchement une réussite. Mais cette fois-ci Origin a fait très fort, car cette suite est largement supérieure au volet précédent.



A vous de choisir qui vous accompagnera pour chaque mission.


Votre promise aux mains des Kalrathi.

La salle de briefing, passage obligé avant chaque mission.


Sale tête non?

TIBERIUS

La confédération des terriens est toujours en guerre contre les Kilrathi, cette race belliqueuse à tête de lion. Vous êtes le Colonnel Christopher Blair, pilote de votre état, et vous venez d'arriver sur Vespus, où vous découvrez le Concordia, ou tout du moins ce qu'il en reste, car le vaisseau s'est écrasé sur la planète et aucun survivant n'a pu s'en échapper. La défense de la confédération étant affaiblie, de nombreuses actions contre les Kilrathi sont menées. Malheureusement, au cours de l'une d'entre elles l'équipage se fait capturer et tuer, à l'exception de la belle Jeanette Devereaux, alias "Angel", votre douce et tendre compagne. Celle-ci est donc retenue prisonnière sur Kilrah, la planète mère de vos ennemis. Pendant ce temps, l'Amiral Tolwyn vous envoie sur le Victory afin de combattre cette bande de félins mal léchés. Sur ce navire vous retrouverez Hobbes, avec qui personne ne veux voler, et pour cause, puisque c'est un Kilrathi.

Dès le début on est pris dans le jeu : après un générique digne des plus grands films de SF, une longue séquence vidéo vous plonge dans l'histoire. En effet, outre la scène d'introduction, toutes les scènes intermédiaires ont été réalisées de manière cinématographique. D'ailleurs de nombreux acteurs ont participé à ce jeu, tels que Mark Hammil (Star Wars) et Malcom Mc Dowell (Star Trek VII). Tout ça nécessite bien sûr 4 CD! Et si l'esprit de l'interface reste le même que celui de Super Wing Commander, la réalisation est autrement supérieure, d'autant plus que le jeu des







Avec ou sans cockpit, à vous de choisir.



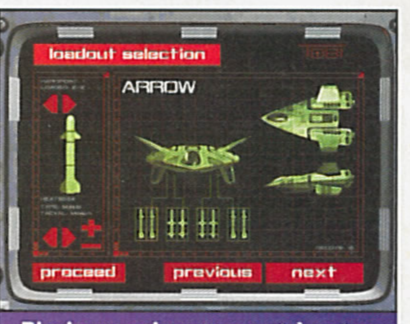
L'ascenseur vous permet d'accéder aux 3 niveaux du Victory.

Un des cargos que vous devrez escorter.



En pleine action !





Plusieurs vaisseaux sont à votre disposition. Vous pouvez également en choisir l'armement.



Retour de mission.

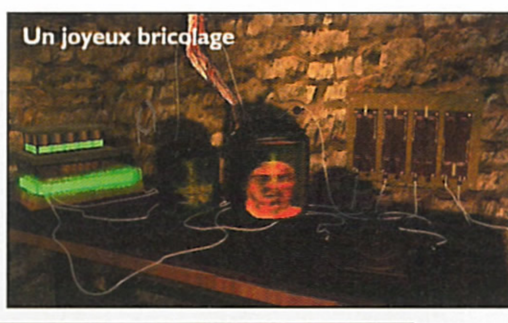
acteurs est très convaincant. De plus le Victory est plus grand que le Tiger's Claw, votre précédent navire, puisque vos déplacements se font sur 3 étages (heureusement pour vous, il y a un ascenseur). Vous avez accès ainsi non seulement au simulateur, salle de briefing et autre pont d'embarquement, mais aussi au pont supérieur et à la salle de détente. Dans tous les lieux auxquels vous avez accès, vous rencontrerez des personnages avec qui vous devrez engager la conversation. Dans certains cas vous aurez le choix entre plusieurs réponses possibles, ce qui modifiera le scénario en conséquence. Ensuite, en vous rendant à la salle de Briefing, votre prochaine mission vous sera expliquée, mais ce sera à vous de choisir votre coéquipier. De plus dès la deuxième mission vous pourrez choisir entre plusieurs vaisseaux. Et pour chacun d'entre eux, vous pourrez les armer selon vos besoins avec différents types de missiles. Chaque déplacement donne lieu à une petite séquence vidéo, qu'il est heureusement possible de passer.

Les commandes sont similaires à celles utilisées dans Super Wing Commander, mais quelques nouvelles fonctions ont été ajoutées. Pendant les phases de vols, il est maintenant possible de passer en vue "plein écran", mais aussi de voir sur les côtés, derrière, et selon quelques autres points de vue. Ça bouge vraiment dans tous les sens. De plus les effets stéréo vous permettent de déterminer plus facilement la provenance des tirs. On s'y croit vraiment! Porté sur Mac par Lion Software (les p'tits gars qui nous ont fait SWC et Doom II), Wing Commander III est une belle réussite technique. Attention cependant, ce jeu est gourmand en ressources: 23Mo de disque dur sont indispensables (60 avec les fichiers de données), et 5,7Mo de mémoire vive sont nécessaires pour utiliser le jeu avec toutes les options activées. En fonction de la puissance de votre machine, vous pourrez configurer le jeu selon plusieurs résolutions, détails graphiques et sonorisations. Mais cependant, seul un bon PowerMac permettra d'activer toutes les options du jeu sans ralentissements notables.

GENRE : Action • EDITEUR : Origin/Electronic Arts • TEL : (16) 72 53 25 25 • CONFIGURATION MINIMALE : 68040 ou PowerPC, écran 13" en 256 couleurs, 23Mo de disque dur, 5,7Mo de mémoire vive. Optimisé PowerMac

Wing Commander III est incontestablement un hit, mêlant habilement scènes cinématographiques et phases de simulation de combat, avec un scénario suffisamment évolué pour que l'on ne se lasse pas rapidement de ce jeu.




Un joyeux bricolage

Frankenstein: Through The Eyes of The Monster

MAC CD-ROM

Quoi de neuf docteur ?


Profitons du fait qu'il nous tourne le dos pour explorer les lieux !


INTERET 75



La durée de vie
Le graphisme soigné
L'ambiance musicale

—

L'interface, lente
Relativement statique

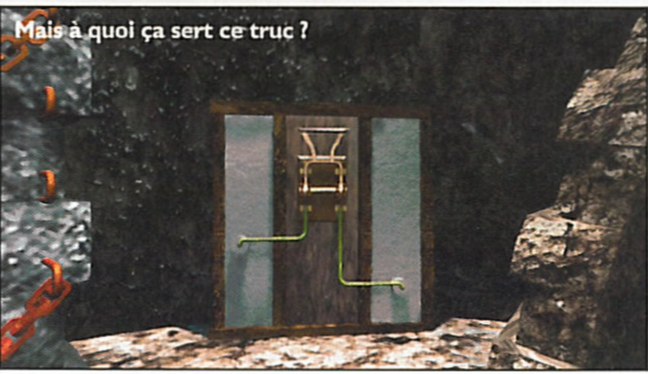
TECHNIQUE 70

Apprêtez-vous à vivre une aventure peu commune, dans la peau décousue du monstre de Frankenstein.

TIBÉRIUS

Ahhhh, mais quelle est cette douleur étrange et profonde venue du fin fond de votre corps ? Qui est cet étrange individu qui, après vous avoir fait une piquouze de morphine, s'injecte sa dose personnelle ? Mais oui, c'est bien lui, c'est le docteur Frankenstein ! Qu'a-t-il fait de vous ? Etes-vous le produit d'une de ses expériences ? Hum, essayons de tirer tout ça au clair. Le mieux est d'explorer son château afin de découvrir ce qu'il vous a fait et d'échapper à l'emprise de ce démon. Mais c'est certainement plus facile à dire qu'à faire, car ce château est vraiment immense et recelle bien des secrets. Et à quoi servent ces étranges appareils ? Profitez donc de cette exploration pour lire les notes du Docteur, bien qu'il vous soit expressément interdit d'y toucher.

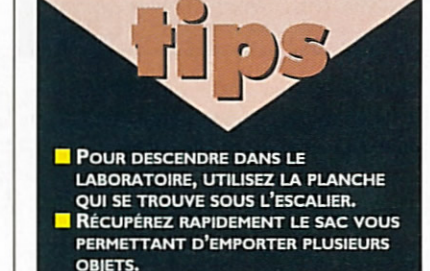

Il veux me mettre en boîte ?


Mais à quoi ça sert ce truc ?

Un jeu bien MYSTérieux

Voilà une aventure bien singulière, car on ne vit pas tous les jours les aventures d'une créature en kit... Cependant, ce jeu n'est pas sans rappeler un certain... Myst. En effet, les déplacements s'effectuent de la même manière que dans ce dernier, et les écrans s'affichent et s'enchaînent de la même façon. Le graphisme est également ce que l'on appelle de nos jours "photo-réalistique". Vous trouverez de nombreux appareils à manipuler, mais à vous d'en trouver la fonction et le mode d'emploi ! Par contre, le nombre de lieux à visiter est assez impressionnant (et pourtant le jeu se contente d'un seul CD), ce qui assure une bonne durée de vie. Il vous faudra errer dans de (trop) nombreux labyrinthes afin de découvrir un moyen d'échapper au cruel Docteur Frankenstein. Bien que certaines actions soient ponctuées d'animations, y compris les conversations avec ce cher Docteur, l'ensemble reste relativement statique. Au cours de votre progression, vous vous entendrez réfléchir à voix haute, ce qui dans certains cas vous aidera à résoudre les nombreuses énigmes. Par exemple, lorsque vous n'arrivez pas à accomplir une action, vous vous entendrez dire "si j'avais un sac", "si j'avais un couteau", "si j'avais un marteau" (euh, non, là je confonds). Les notes du Docteur seront une aide précieuse dans la résolution de cette aventure. Si le repérage des objets à manipuler vous semble trop difficile, il existe un mode «aide», qui transformera par exemple le curseur en main préhensible quand un objet est accessible.

ÉDITEUR : Interplay • DISTRIBUTEUR : CIC • TEL : (1) 40.94.10.20 • CONFIGURATION MINIMALE : LCIII • RAM MINIMAL : 8Mo • TAILLE SUR LE DISQUE DUR : 10 Mo • LECTEUR CD : Double vitesse • SYSTEME : 7 ou supérieur • AFFICHAGE : Milliers de couleurs recommandées • OPTIMISÉ : PowerMac • TEXTES ET VOIX : VO • PRÉVU SUR : PC CD-ROM.



- POUR DESCENDRE DANS LE LABORATOIRE, UTILISEZ LA PLANCHE QUI SE TROUVE SOUS L'ESCALIER.
- RÉCUPÉREZ RAPIDEMENT LE SAC VOUS PERMETTANT D'EMPORTER PLUSIEURS OBJETS.
- RAMASSEZ LES NOTES DU DOCTEUR.

Si vous aimez les jeux d'aventures, où la réflexion prime sur l'action, Frankenstein vous offrira de longues heures de découverte et d'exploration.

Hell
A Cyberpunk Thriller
MAC CD-ROM

L'enfer ailleurs

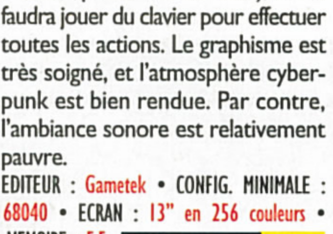
Vous avez sûrement remarqué que le mot "cyber" est à la mode en ce moment. Hell est donc dans le vent, puisque qualifié de Thriller Cyberpunk (en français dans le texte...).

TIBÉRIUS



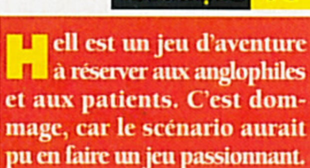
Dans un Washington D.C. du futur, capitale des États-Unis maintenant dirigée par le parti de "La Main De Dieu", nos deux héros, Gideon Eshanti et Rachel Braque, agents de l'ARC (Artificial Reality Containment) ont pour mission de récolter des informations sur l'utilisation de technologies illégales. Cependant, un matin, ils sont réveillés par un groupe armé qui essaye de les éliminer. Heureusement, leurs réflexes leur permettent d'échapper à cet attentat. Mais il leur faut maintenant découvrir pourquoi leur employeur a voulu les éliminer. Le jeu commence par la sélection du joueur. Vous pouvez en effet incarner Gideon ou Rachel. De ce choix dépendra la réaction des personnes que vous rencontrerez. Le jeu se déroule dans un monde Cyberpunk, c'est à dire que vous allez rencontrer pas mal de personnes toutes plus étranges les unes que les autres. D'ailleurs, ce jeu comprend de nombreux dialogues. Trop nombreux même. Et bien qu'il soit possible d'afficher le texte et de revoir les dialogues, vous avez intérêt à ne pas être anglophobe si vous ne voulez pas que ce jeu soit un enfer pour vous, d'autant plus que ces nombreuses conversations permettent d'obtenir les codes nécessaires à la progression du jeu. C'est également grâce à elles que vous pourrez recruter des personnes qui vous seront d'un grand secours.En ce qui concerne l'interface, elle est assez similaire à celle utilisée dans les jeux Sierra : le curseur prend la forme de l'action possible selon l'endroit où il se trouve, ou la forme de l'objet que vous avez en main, et une barre d'icône apparaît en haut de l'écran afin de sélectionner les fonctions. Vous pourrez ainsi accéder à la carte de la ville à partir de laquelle s'effectuent vos déplacements. Cependant, cette interface est très lente, et il est difficile de faire pointer le curseur là ou on veut qu'il soit. De plus, elle a été conçue pour une souris à deux boutons, et à condition de posséder un tel accessoire, ce qui est rare sur le Mac (les deux boutons, pas la souris bien sûr), il vous faudra jouer du clavier pour effectuer toutes les actions. Le graphisme est très soigné, et l'atmosphère cyberpunk est bien rendue. Par contre, l'ambiance sonore est relativement pauvre.

EDITEUR : Gametek • CONFIG. MINIMALE : 68040 • ECRAN : 13" en 256 couleurs • MEMOIRE : 5.5 Mo de RAM • SYSTEME : 7,0



INTERET 70

TECHNIQUE 70



Hell est un jeu d'aventure à réserver aux anglophiles et aux patients. C'est dommage, car le scénario aurait pu en faire un jeu passionnant.





Battle Isle 3

PC CD-ROM

Dix-neuf

Léo de Urlevan

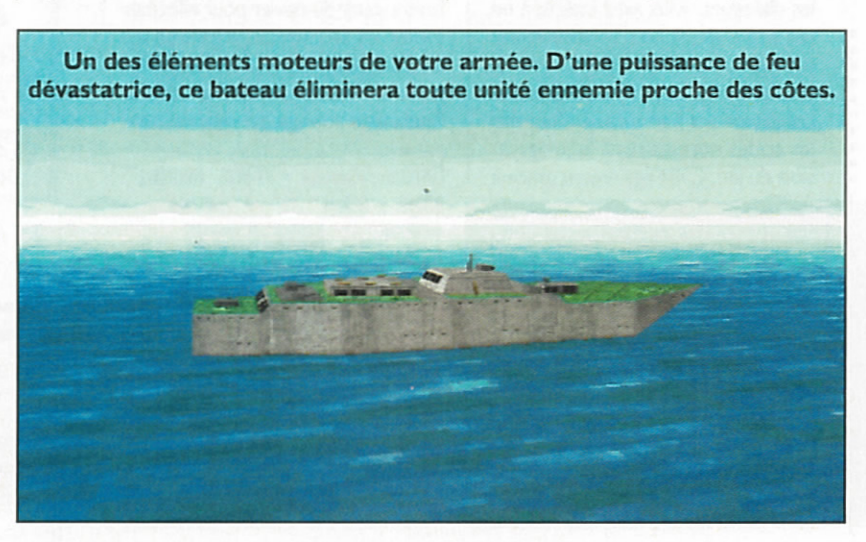
MEGASTAR joystick

Pourquoi ce titre obscur ? Ben parce que j'en trouvais pas justement. Alors j'ai demandé à Casque et à Moulinex s'ils n'avaient pas une idée. Ils n'en avaient pas, alors on a fait sans. Battle Isle et fines herbes, Qui l'eut cru Zoé, Un cheval de Troie furent éliminés d'office. On a essayé de conceptualiser le titre : Battle Isle 3. Le "3" plongeait profondément dans les méandres des circonvolutions de nos cerveaux en pleine création, jusqu'au moment où j'annonçais que l'on pouvait jouer à 6 en réseau. Mes deux camarades trouvèrent unanimement ce titre : Dix-huit. En multipliant le chiffre 3 par le nombre de joueurs en réseau, si, si. J'ai trouvé ça nul, ridicule. Alors Moulinex propose 19, j'ai trouvé ça génial. Mes acolytes applaudirent des deux mains et pleurèrent de joie tant ce fut beau. Après on est parti boire des coups pour arroser cela et nous autocongratuler.

Ceux qui ont joué aux deux premiers épisodes doivent attendre avec impatience cette suite ! Pour une raison obscure, alors que beaucoup d'autres wargames leur ressemblaient, ils devinrent vite des références. Allez, je trahis le suspens, je le dis tout net, le troisième volet de Battle Isle ne devrait pas déroger à la règle. C'est fabuleux, les superlatifs me manquent. Soyons donc objectifs, et parlons du jeu proprement dit. Vous êtes un général d'armée servant l'empereur de la planète Chromos – enfin, ce sont les choix qui vous sont attribués par défaut en début de partie. La surface de la planète est composée d'îles plus ou moins grandes que vous devrez conquérir à grands coups de bombes dans la tronche du voisin. De temps à autre, vous pourrez profiter d'une alliance avec un partenaire car il existe différentes races qui vous seront plus ou moins hostiles, une dizaine en tout. Je ne vais pas toutes les citer, mais il faut quand même savoir que chacune d'elle possède sa propre stratégie basée sur la philosophie de chacun des peuples. À la tête de ces populations, on trouve un grand chef, votre équivalent. On peut les découvrir physiquement à chaque début de partie : des vidéos agrémentent en effet les différentes actions effectuées par le joueur : débarquement sur île, premiers coups de feu, prise de forteresse... Mais je ne résiste pas au désir de vous conter le plaisir avec lequel on plonge dans le monde de Battle Isle 3. Tout d'abord on se lève, on court dans la bonne crèmerie acheter ce fabuleux jeu. Oui bon, c'est vrai, ça commence mal. On l'installe. Après quelques petits problèmes de mémoire virtuelle (ça tourne sous Windows, la version n'était pas définitive mais testable), on accède à un menu très simple. Charger une partie, com-

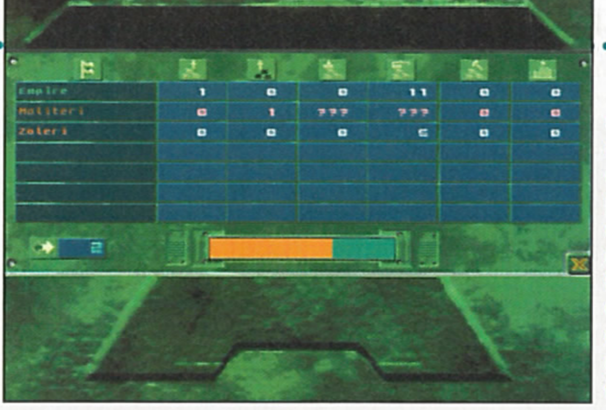
Voilà le wargame le plus attendu de l'année qui déboule à la rédaction de Joy. L'effet est redoutable, et avec Euro Fighter 2000, Actua Soccer et ce jeu, on fait maintenant la queue pour tester les jeux. Nuits blanches en perspective, si on veut boucler le journal en temps et en heure !

Un des éléments moteurs de votre armée. D'une puissance de feu dévastatrice, ce bateau éliminera toute unité ennemie proche des côtes.



mencer une campagne, jouer un scénario (il faut alors avoir déjà effectué la campagne et connaître le mot de passe), sauver, et tenez-vous bien, jouer par modem. Tenez vous mieux, il existe aussi une autre option : quitter, mais c'est beaucoup moins ludique. Commençons une campagne ! La première mission est vraiment facile pour peu qu'on la comprenne et que l'on suive à la lettre les instructions de l'ordre de mission. Quatre véhicules ennemis vous font face, vous en possédez le même nombre. Ça ressemble à du "une chance sur deux", mais il n'en est rien car une bonne demie-douzaine d'alliés vous seconderont dans cette tâche. Attention, ne prenez pas d'assaut la forteresse de vos amis, ils ne l'apprécieraient pas et se retourneraient contre vous, et il deviendrait impossible de lutter contre un tel nombre d'adversaires. Vos alliés sont gérés par l'ordinateur qui joue bien, ça aide. Cette mission était juste une mise en bouche. La deuxième se déroule sur un terrain plus grand, avec des véhicules bien différents et plus nombreux, mais votre mission ne consistera pas seulement à annihiler les forces ennemies mais aussi à vous emparer de villages en menant des assauts aussi audacieux que stratégiques. Là encore, vous bénéficierez de l'aide de vos précieux alliés. C'est à ce moment de la partie que l'on n'arrive plus à décrocher. Les seuls retours à la réalité, brefs soubresauts, sont provoqués par Pinky qui hurle parce qu'il perd à son jeu de foot. S'il savait ce qu'il rate en ne jetant qu'un bref coup d'œil en entrant dans la salle des tests ! ET PIS, Y A PAS THIERRY ROLAND QUI BEUGLE DANS MON JEU !! MOI AUSSI, JE PEUX HURLER... Bon, je me calme, c'est pas parce que je viens de me faire démolir la tronche en perdant quatre unités sur le même tour de jeu que la bataille est perdue. C'était beau quand même. Eh oui, chaque combat donne lieu à de fabuleuses séquences qui ne sont pas précalculées. Les unités se font face et tirent ce qu'elles ont dans le canon. C'est toujours très impressionnant et réellement varié. Maintenant, il va falloir adopter une autre stratégie. En effet, dans ce jeu, à chaque niveau, il convient d'adopter une méthode différente selon les objectifs. Une fois qu'on l'a trouvée, tout baigne. Passons sur le premier niveau qui n'est qu'une prise en main assez sommaire. Le niveau suivant requiert énormément de patience avant de comprendre qu'il ne faut pas avancer comme un cinglé, mais plutôt avancer en même temps que vos partenaires. Ainsi, suivant le vieil adage comme quoi "L'union fait la force", vous progresserez plus efficacement, fauchant au passage quelques Attila qui ne repousseront pas. Il vous faudra prendre le contrôle des magasins adverses, sorte de constructions où on peut entreposer des véhicules. Attention, seuls les fantassins peuvent investir ce genre de


Une carte telle qu'elle apparaît en début de mission. Le sud n'a pas encore été exploré.

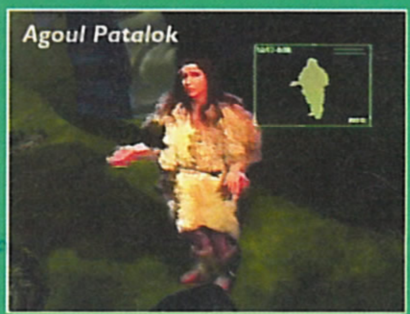

C'est pas très beau comme photo, mais cet écran est très instructif. C'est le compte-rendu d'un tour de jeu.

GALERIE

J'ai trouvé les acteurs rigolos. Pas drôles, non, rigolos. Si vous le voulez bien, on oublie 5 minutes le rôle qu'ils interprètent, et on essaie de les recaser dans la vie active. C'est pour rire, ils sont tellement stéréotypés.

AGOUL PATALOK

Vous ne la reconnaissez pas : c'est une des programmatrices de Windows 95. Elle fut notamment la pigiste aux messages d'erreur. Elle s'est fait un blé monstrueux et touche des royalties sur chaque message de ce type. Elle fait du bénévolat : arracheuse de dents de Billou ; c'est pour ça, il se venge.



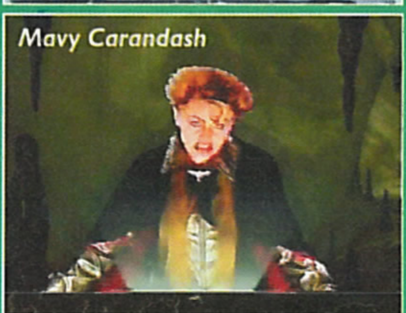


Ben lui, c'est vraiment son métier, il est acteur. Malheureusement, son look le cantonne dans des rôles assez rares. Son book mentionne quand même un gros rôle dans une superproduction sortie en 1983, mais il meurt à la fin. Pour manger à sa faim, on lui propose des petits boulots : effrayeur d'enfants, mangeur de mulots dans un cirque. Tout petit Billou fut effrayé par cet homme, c'est pour ça, il se venge.



MAVY CARANDASH

Elle, c'est votre voisine de palier. Elle crie sur ses enfants très fort, et tout l'immeuble est au courant qu'elle loue les services de Palpatin. Elle aussi, elle fait des p'tits boulots : empoisonneuse de girafes et ajusteuse de balai de sorcière. Un jour, elle a confondu Billou avec un balai, c'est pour ça, il se venge.



BENITO PLOJA

Profession : goûteur de bières. Il pratique son art de la même manière que les œnologues, mais c'est ridicule. Une anecdote amusante à son sujet : cette année, il a vomi dans la piscine de Billou, c'est pour ça, il se venge.





La 5e mission. Vos ennemis sont en supériorité numérique, il va falloir agir vite avant qu'ils ne vous tombent tous dessus. Séparez votre armée en deux groupes à peu près égaux, et dirigez l'un d'entre eux vers l'ouest. Entrez dans le magasin et grapillez les trois unités. Continuez votre chemin, forcez le passage avec quelques unités costaudes, et entrez dans le QG ennemi. Le reste de votre troupe devra dans le même temps défendre votre forteresse, et croyez- moi, c'est pas de la tarte. Une fois l'attaque repoussée, vous devrez encore envahir l'autre QG, au sud celui-là.

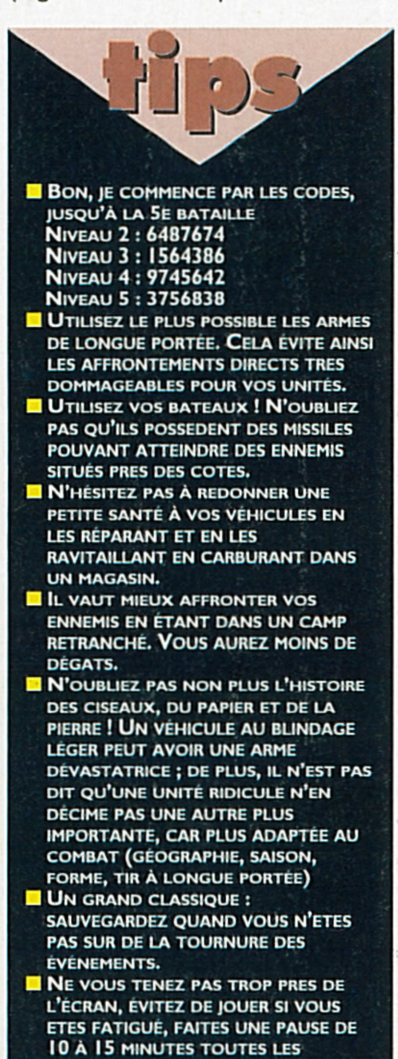
LA CINQUIEME MISSION

1 : Cette grosse construction représente votre quartier général.
2 : Quelle est donc cette unité étrange ? Votre curseur...
3 : Les deux QG ennemis.
4 : Les magasins. Celui situé à proximité de votre QG, à l'ouest, contient 3 unités armées.
5 : Ce groupe de véhicules et fantassins va vous foncer dessus dans les premiers tours de jeu, et vous démolir si vous ne réagissez pas efficacement.
6 : Encore des ennemis ! Eux, ils arriveront en renfort, pour soutenir le groupe 5.
7 : Votre armée : prenez-en soin !
8 : Si vous voulez encore vous confronter à d'autres blindés, n'hésitez pas, c'est dans ce coin-là que ça se passe.
9 : Les routes peuvent être détruites par certaines unités pour gêner la progression de l'envahisseur.
10 : Dans la forêt, tous les véhicules voient leur évolution gênée.
11 : Il est évident que les seuls engins pouvant circuler dans l'eau sont les bateaux.





bâtiment. Ensuite, vos différents chars pourront reprendre de l'énergie et repartir gambader sur les jolies prairies, en flammes. Tout cela devient vraiment très sérieux à partir du niveau 5 (regardez la carte, inquiétez-vous, vous avez les verts). De toute façon, il vous faudra de nombreux essais avant de commencer une mission : un certain nombre pour bien connaître le terrain, d'autres pour repérer les caractéristiques des véhicules ennemis et aussi pour repérer vaguement les objectifs. Là où l'intérêt est à son summum, c'est quand par exemple, dans la dernière boutique, on trouve quelques bateaux, des engins que vous n'aviez jamais utilisés auparavant et que vous embarquez avec vos troupes vers une petite île pour détruire la dernière unité ennemie. La progression est parfaite car dans la partie suivante les bateaux auront un rôle important. Bref, on ne quitte l'ordinateur que pour aller écrire ce satané test ! Enfin, en ce qui me concerne...



tips

- BON, JE COMMENCE PAR LES CODES, JUSQU'À LA 5E BATAILLE
  NIVEAU 2 : 6487674
  NIVEAU 3 : 1564386
  NIVEAU 4 : 9745642
  NIVEAU 5 : 3756838
- UTILISEZ LE PLUS POSSIBLE LES ARMES DE LONGUE PORTÉE. CELA ÉVITE AINSI LES AFFRONTEMENTS DIRECTS TRES DOMMAGEABLES POUR VOS UNITÉS.
- UTILISEZ VOS BATEAUX ! N'OUBLIEZ PAS QU'ILS POSSEDENT DES MISSILES POUVANT ATTEINDRE DES ENNEMIS SITUÉS PRES DES COTES.
- N'HÉSITEZ PAS À REDONNER UNE PETITE SANTÉ À VOS VÉHICULES EN LES RÉPARANT ET EN LES RAVITAILLANT EN CARBURANT DANS UN MAGASIN.
- IL VAUT MIEUX AFFRONTER VOS ENNEMIS EN ÉTANT DANS UN CAMP RETRANCHÉ. VOUS AUREZ MOINS DE DÉGATS.
- N'OUBLIEZ PAS NON PLUS L'HISTOIRE DES CISEAUX, DU PAPIER ET DE LA PIERRE ! UN VÉHICULE AU BLINDAGE LÉGER PEUT AVOIR UNE ARME DÉVASTATRICE ; DE PLUS, IL N'EST PAS DIT QU'UNE UNITÉ RIDICULE N'EN DÉCIME PAS UNE AUTRE PLUS IMPORTANTE, CAR PLUS ADAPTÉE AU COMBAT (GÉOGRAPHIE, SAISON, FORME, TIR À LONGUE PORTÉE)
- UN GRAND CLASSIQUE : SAUVEGARDEZ QUAND VOUS N'ETES PAS SUR DE LA TOURNURE DES ÉVÉNEMENTS.
- NE VOUS TENEZ PAS TROP PRES DE L'ÉCRAN, ÉVITEZ DE JOUER SI VOUS ETES FATIGUÉ, FAITES UNE PAUSE DE 10 À 15 MINUTES TOUTES LES HEURES.

Escargot ou lévrier ?

Tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes si ce dernier n'était pas séparé en deux camps : les riches et les très riches – les autres n'ont pas d'ordi. Je vous préviens tout de suite, il faut une sacrée bécane. Si les calculs de votre machine sont acceptables sur à peu près toutes les configurations possibles et inimaginables lors de la première mission, il en va tout autrement quand une centaine d'unités sont prêtes à s'entre-déchirer à partir du niveau 5, quand 4 clans sont face-à-face. Mon DX2 50, qui ne fait plus tourner beaucoup de produits nouveaux de manière acceptable, me faisait patienter une minute pour jouer avec une dizaine d'unités ! En revanche, le Pentium 120 que l'on vient de recevoir à Joy donne des résultats presque immédiats. Bien que le plus petit des Pentium donne de bons résultats, il est hors de question de s'arrêter à une simple fréquence d'horloge : il vous faudra aussi une superbe carte vidéo rapide, genre VLB ou PCI, et pas mal de mémoire, genre 16 Mo, sinon il faudra vous habituer au ron-ron de votre disque dur utilisant la mémoire virtuelle. Mais il faut quand même reconnaître que les tours de jeu ont été considérablement réduits par rapport à Battle Isle 2.

GENRE : Wargame • EDITEUR : Blue Byte • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00 • TEXTES ET VOIX EN VF : 1 ou 2 joueurs, jusque 6 en réseau, (Config), Compatible Windows 95

Quand on a une bonne machine, ce jeu s'avère être le meilleur wargame par tour de jeu. On sourit à la pensée qu'un de ces jours des programmeurs mélangeront Battle Isle 3, Dune 2 et Command and Conquer pour un wargame aussi riche que celui-ci, mais en temps réel... Bon, j'arrête de rêvasser, j'y retourne.



INTERET 90

+
Passionnant
Assez beau
Durée de vie conséquente

–
Grosse config
Musiques en boucle

TECHNIQUE 80



L'intérieur d'un magasin où il est possible d'avoir un descriptif complet de chacune de vos unités et de réparer les dommages.

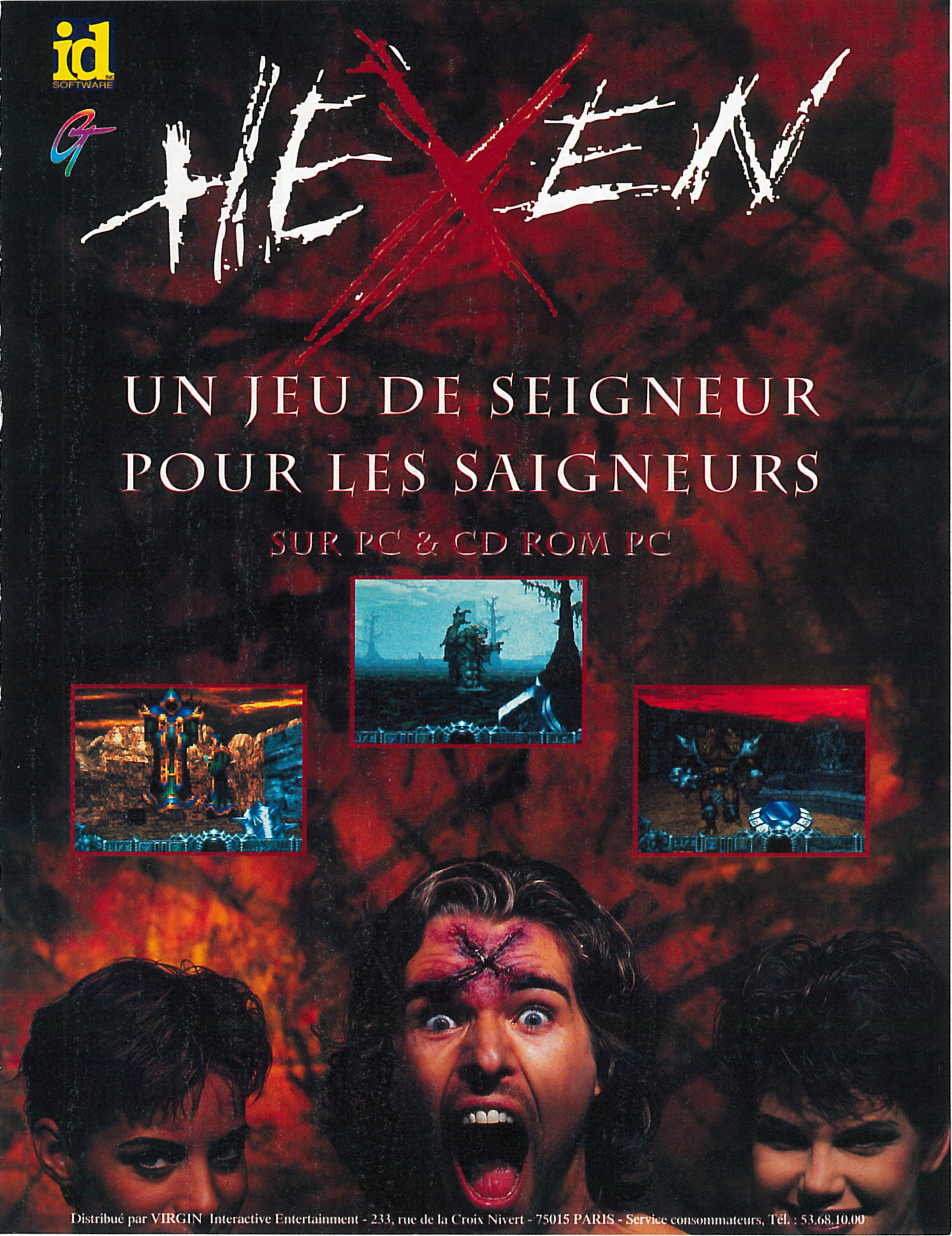






VOYONS VOIR

Il est possible de configurer la taille des hexagones. Si vous les voulez petits, vous aurez une vue beaucoup plus aérienne et globale de la carte. Cela vous permettra aussi d'ouvrir une fenêtre pour un descriptif des unités, aussi bien alliées qu'ennemies. Malheureusement, si vous n'avez pas un très grand écran, l'ensemble du terrain de jeu sera très réduit. Les gros hexagones en revanche rendent le défaut inverse : c'est tellement visible, que l'on est sans arrêt en train de déplacer les "ascenseurs" plutôt que les unités, ça perd un peu de son charme. Les hexagones moyens sont, à mon sens, un compromis appréciable : ils permettent de bien distinguer les détails tout en donnant la possibilité d'avoir une autre fenêtre ouverte, ce qui entraîne un plus grand nombre de renseignements. D'autre part, il est possible de paramétrer la largeur des fenêtres, la résolution des animations de combats ainsi que leurs détails.


id SOFTWARE
HEXEN
UN JEU DE SEIGNEUR
POUR LES SAIGNEURS
SUR PC & CD ROM PC
Distribué par VIRGIN Interactive Entertainment - 233, rue de la Croix Nivert - 75015 PARIS - Service consommateurs, Tél. : 53.68.10.00



Destruction Derby

PC CD-ROM

Délinquants de la route, casse-cou à roulettes, que vos instincts de froisseurs de tôles se réveille. Sony vous offre le rêve sur un plateau d'argent. Vous allez enfin pouvoir conduire n'importe comment, avec en prime les encouragements du public. N'oubliez pas votre ceinture !

LORD CASQUE NOIR

Casser les choses, c'est dans la nature de l'homme. Cela commence très petit déjà, dès la naissance ou à peine, le petit d'homme nous casse déjà les oreilles. Peu de temps après, il s'attaque à tout ce qui lui tombe sous la main, à moins que ce ne soit sa main qui laisse tout tomber. Heureusement, on ne lui refile que des objets incassables, ce qui n'est pas sans irriter son instinct naturel. Bébé se fâche et devient un véritable destructeur jusqu'à ce qu'il puisse marcher. Là, il commence par se casser la gueule. L'apprentissage n'est guère facile, mais il finit par se déplacer avec aisance. Il en profite d'ailleurs pour essayer de casser ce qui n'était pas à sa hauteur, ou pour se casser tout court. On le cherche, et quand on le trouve, on le

La course est freinée

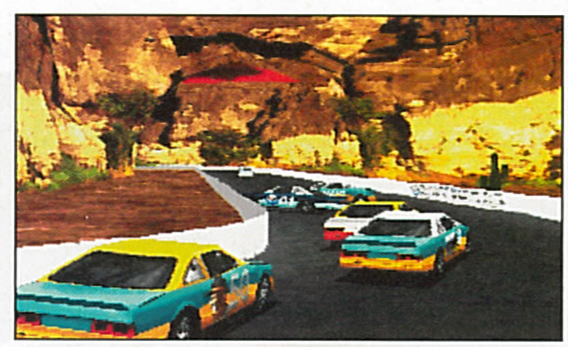
Vos voitures



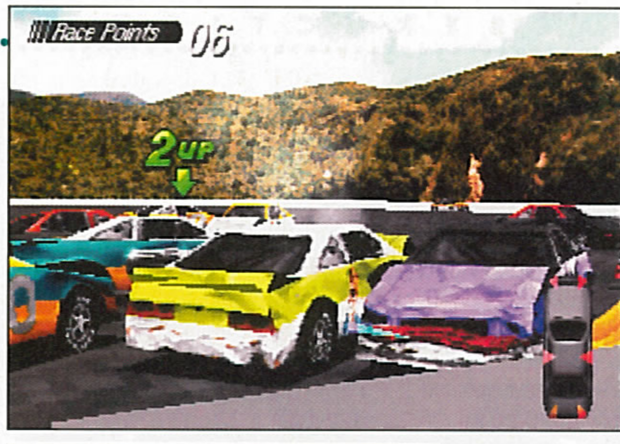




Le niveau de difficulté du jeu est établi par la voiture que vous choisissez. La différence se situe surtout au niveau de la conduite et de la puissance. Ainsi, la voiture jaune est-elle plus difficile à conduire que les autres, mais c'est aussi la plus rapide.



Les décors sont si nets et précis que l'on a l'impression qu'une véritable maquette miniature a été placée à l'intérieur du moniteur. Il faut le voir bouger pour apprécier la qualité et la précision des textures employées.



Dans une partie «linkée» (deux ordinateurs connectés ensemble), une flèche apparaît au-dessus de l'autre adversaire.



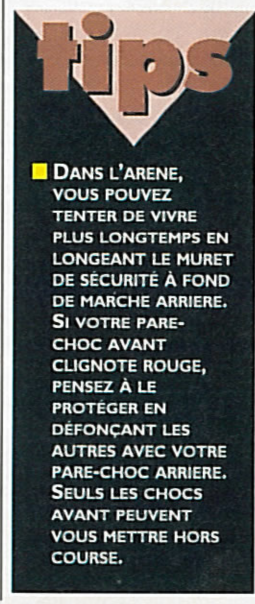


L'option "Replay" n'est vraiment pas pratique. Elle permet toutefois de créer un mini-film qui pourra être sauvé sur le disque dur par la suite.

corrige en élevant le ton. On s'y casse souvent la voix. Mais bébé grandit, et c'est un vrai casse-tête ! On lui offre des jouets pour qu'il se tienne tranquille, et que fait-il ? Ben il les casse, bien sûr. Observez un enfant manipulant des petites voitures, il lui faudra moins de cinq minutes pour en lancer une contre le mur. Et dire que ça conduit plus tard ! Et ça dure comme ça toute la vie. Regardez billou par exemple, ne nous casse-t-il pas nos PC avec son Windows 95 ? Non, je suis mauvaise langue, mais il fallait que je me venge, que je lui casse un peu de sucre sur le dos. Enfin, aujourd'hui est un grand jour. Vous allez pouvoir enfin casser tout plein de voitures sans que cela ne vous coûte un rond, ou presque (NDLR : Tu t'es pas cassé pour l'intro !). Destruction Derby est fait pour assouvir vos fantasmes inavoués et pour dissiper votre stress de tous les jours. Le Doom de la route est né, que les amoureux de belles carrosseries ferment les yeux.

Dehors les mauviettes !

Avec l'invention de l'automobile est automatiquement née celle des accidents. Quand je vous dis que c'est dans notre nature. Si les accidents de l'époque rendaient les rares propriétaires de voitures fous de rage, le bruit du froissement de la tôle n'en était pas moins jouissif. C'est alors qu'une poignée de personnages fortunés eurent l'idée de créer des courses de stock-car. De nos jours, et comme le signale avec beaucoup d'humour la documentation du jeu "la plupart des villes de la plupart des pays du monde disposent de circuits de stock-car. Et celles qui n'en ont pas, comme Athènes ou Rome, y remédient en permettant aux autochtones d'utiliser le réseau routier public". Si vous avez eu l'occasion de vous rendre en Italie ou en Grèce, vous approuverez sans mal. Il paraît qu'en Égypte, c'est encore plus grave. Lorsque le feu est rouge, les voitures passent sur le trottoir. Il paraît même que c'est encore pire à mide (désolé, je m'essayais dans l'humour égyptien) (NDLR : Tout en camion ?). Les courses de Destruction Derby se déroulent bien, quant à elles, sur des circuits en bonne et due forme. Plusieurs types de challenges sont à votre disposition. Il faut en effet savoir que casser, c'est bien, mais c'est un peu lassant à force. Selon le nombre de joueurs que vous êtes et votre degré d'énervement, vous pourrez opter pour une course ou un championnat de Wreck'in Car. Le but sera de froisser le plus de tôles possible en un nombre de tours donné. Plus vous en froisserez, et plus marquerez de points. Le mode «Stock Car Racing» consiste à boucler le plus rapidement possible la totalité des tours sans qu'aucun point ne vous soit attribué pour avoir endommagé d'autres véhicules. Le «Time Trials» peut faire l'objet d'un concours. Il s'agit, comme son nom l'indique, de faire le parcours en un minimum de temps. Pour ce faire, vous êtes seul sur la piste et vous ne pourrez en vouloir qu'à vous-même si vous tapez sur les bords. Enfin, le mode "Destruction Derby" ne se déroule pas sur un circuit, mais dans une arène. Un sous-menu apparaît alors, vous invitant à choisir entre la "Total Destruction" ou le "Tournoi". Le but est simple : dans le premier cas, l'ensemble des concurrents, soit 16 voitures, sont contre vous. Carnage assuré et durée de vie limitée. N'espérez pas survivre plus d'une minute et demie,



tips

Dans l'arène, vous pouvez tenter de vivre plus longtemps en longeant le muret de sécurité à fond de marche arrière. Si votre pare-choc avant clignote rouge, pensez à le protéger en défonçant les autres avec votre pare-choc arrière. Seuls les chocs avant peuvent vous mettre hors course.





CINQ LIEUX POUR SÉVIR... UN SIXIEME POUR MOURIR.

SPEEDWAY



Un simple circuit en ovale pour débuter.

CROSS OVER



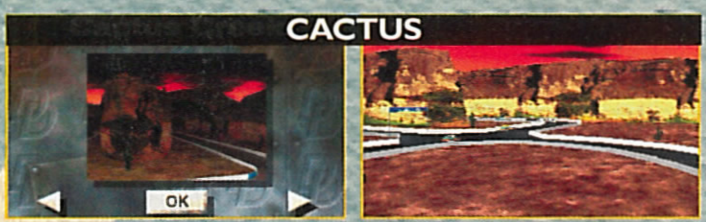
Simple mais dangereux. En forme de huit.

OCEAN DRIVE



Un tracé plus compliqué avec un rétrécissement et deux virages serrés.

CACTUS



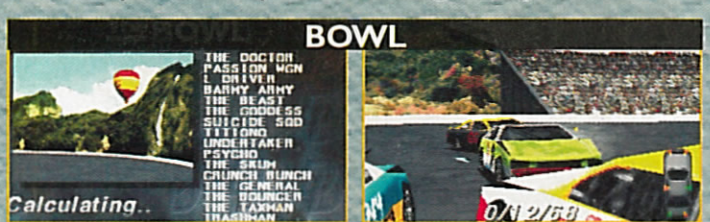
Très dangereux. Les deux croisement sont redoutables.

CITY



Simple et technique avec des virages à angles droits.

BOWL



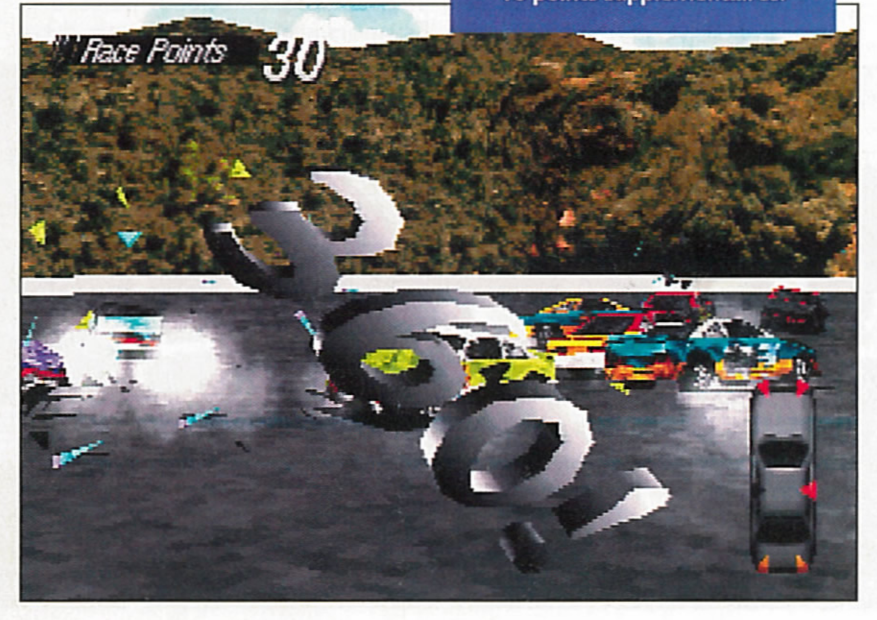
L'arène est l'endroit le plus dangereux et le plus drôle. En mode "Total Destruction", elle donne lieu à de fameux concours dans lesquels il s'agit de rester en vie le plus longtemps possible. Les 16 voitures de l'ordinateur sont contre vous seul. Le record de la rédac est détenu par moi-même avec 88 secondes, suivies de Léo, 76 secondes et de Mic Dax, 74 secondes. Saurez-vous faire mieux ? Je n'en doute pas une seconde. Il subsiste pourtant un défaut. En mode "Championnat" où chaque voiture est indépendante, il arrive que les deux ou trois dernières voitures en vie soient si faibles qu'elles n'arrivent plus à se détruire entre elles. Du coup, les parties s'éternisent. Il aurait été intelligent de lancer un chronomètre après la mise hors service des deux tiers des voitures.



L'effet de fumée s'échappant du moteur ou des pneus lors de dérapages est très très bien rendu. Pour répondre à la même question que dans Need For Speed, non ça ne laisse aucune trace sur la route et oui c'est dommage.

voire deux minutes en brûlant quelques cierges. Dans l'autre cas, c'est chacun pour soit et le dernier en vie l'emporte. Il existe aussi un mode "Duel" où vous vous retrouvez seul face à une voiture, mais c'est injouable. En raison du faible angle de vision, il est quasi impossible de repérer la voiture adverse lorsqu'elle vous fonce dessus. Si vous disposez de deux ordinateurs, ils sera par contre possible de remplacer l'ordinateur par un adversaire humain. Le jeu prend alors une dimension supplémentaire. Tous les modes peuvent être joués à deux, et dans le cas de l'arène, de nouvelles options apparaissent comme le «Team Pairs" permettant de se liguer contre l'ordinateur. Un autre système appelé "Multijoueur" autorise jusqu'à 16 participants sur un même ordinateur qui joueront chacun leur tour. C'est moins passionnant, mais ça évite les disputes. Mais intéressons-nous aux circuits. Le premier est relativement simple en forme d'ovale, et peut servir d'apprentissage au pilotage. C'est avec un joystick analogique que l'on s'en sort le mieux, même si la jouabilité reste plus qu'honorable au clavier ou au joypad. N'oublions pas que le jeu a été développé au départ pour la PlayStation, ce qui explique peut-être cela. Les autres pistes proposent croisements et autres rétrécissements de la chaussée qu'il faudra savoir gérer au mieux. En mode "Championnat", il existe des variantes à chaque circuit, mais il ne s'agira souvent que d'un même tracé

Plus vous défoncez les voitures, et plus vous marquez de points. Mais le fin du fin, c'est de choper une voiture à l'une de ses extrémités et si possible à grande vitesse pour lui faire faire un 360°. Un affichage tournoyant en 3D vous indique lorsque vous y parvenez, et votre score affiche 10 points supplémentaires.



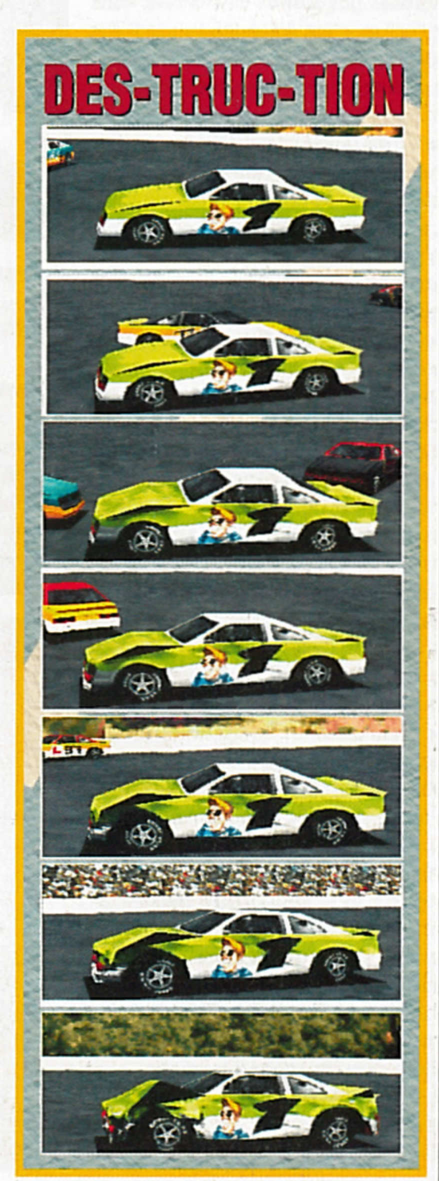


Dans les virages, les suspensions s'écrasent. Mais le réalisme ne s'arrête pas là. Le programme gère les collisions et l'adhérence en tenant compte des lois physiques : les accidents paraissent donc bien réels.

emprunté en sens inverse. Dommage qu'il n'y ait pas plus de circuits !

Les voitures se déforment vraiment

À l'instar de nombreux softs d'arcade récents, comme Virtua Racing ou Daytona, Destruction Derby offre trois vues différentes. La première vous place à l'intérieur du bolide sans que soit représenté le volant ou le tableau de bord, une seconde à l'arrière en gros plan et enfin la troisième vous éloigne un peu plus. Personnellement, si je préfère dans les autres jeux de voitures la vue intérieure, il est indéniable que Derby gagne à être utilisé en vue de l'extérieur. Comment en effet apprécier au mieux la finalité du jeu, si ce n'est en regardant l'action dans son ensemble ? N'oubliez pas qu'il s'agit de froisser de la tôle. On pourrait croire au premier coup d'œil que seules les textures se transforment en fonction des chocs reçus. Eh bien pas du tout, les voitures se déforment réellement. Je vous ai même fait une bande de photos pour vous le prouver. Les portières s'enfoncent, les capots se plient, et les dimensions de la voiture diminuent. Vous partez en gros avec une voiture de tourisme américaine pour finir avec une voiture européenne. Plus les dommages sont conséquents, et plus la maniabilité s'en ressent. En vue rapprochée, c'est purement hallucinant. On a réellement l'impression qu'il s'agit de voitures en 3D. Chaque choc libère sont lot de débris qui volent à travers l'écran; de la poussière et de la fumée s'échappent de dessous les roues. En appuyant à fond sur l'accélérateur, les roues arrière se mettent à patiner, c'est génial. Par contre, les roues avant ne tournent pas. En fait si, elles tournent lorsqu'on roule, mais ne s'orientent ni vers la droite ni vers la gauche, et encore moins vers le haut ou le bas, mais ça, c'est normal. C'est pas un

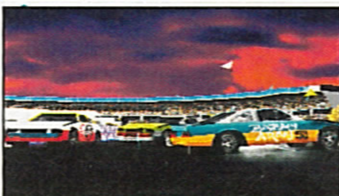














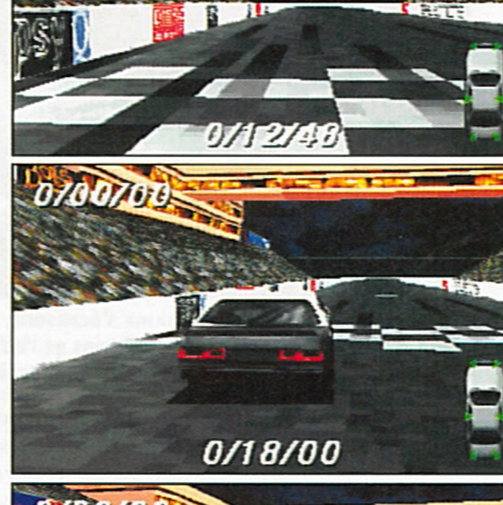


Les embouteillages sont fréquents, ce qui laisse apparaître quelques bugs de temps à autre. Il arrive par exemple qu'on se retrouve à moitié incrusté dans une voiture ou même de la traverser. Je vous rassure, c'est vraiment exceptionnel !

avion. L'effet produit par les suspensions est reproduit à merveille, et la fluidité de l'animation aidant, les réactions de chaque véhicule n'en sont que plus naturelles. Avec la voiture pro, appuyer simultanément sur l'accélérateur et le frein donnent lieu à de sacrés dérapages. (J'en profite pour ouvrir une parenthèse sur la configuration nécessaire au jeu. Si un pentium 100 offre une fluidité de 30 images/seconde, Derby reste parfaitement jouable sur un DX2 66 à condition de supprimer un ou deux détails comme la texture de la route et la fumée. On obtient alors entre 12 et 15 images/seconde, ce qui est fort honorable. Cependant, il est certain que plus l'animation est fluide, et plus la sensation est réaliste. Voilà, je referme la parenthèse (Mince, je l'ai refermé à l'envers. Je recommence). Voilà qui est mieux.) NDLR : c'est malin ! (Si les débris jaillissant des chocs se résument à un nuage de polygones, l'effet de fumée est impressionnant. Jamais ce mot n'aura pris un aspect aussi réaliste dans un jeu sur PC. De grosses masses blanches ou noires sortent également du moteur après que le commentateur vous ait signalé que votre radiateur était percé. Quel spectacle, mes amis ! Il y a beau y avoir 16 voiture à l'écran, toutes aussi détaillées les unes que les autres, ça ne ralentit jamais (sur Pentium). Du jamais vu. Je ne pensais vraiment pas que l'on pourrait avoir ça sur PC aussi rapidement. Certes, le graphisme est en VGA, mais ce n'est là qu'un détail. Mieux vaut un petit VGA qui bouge bien, qu'un gros S-VGA qui bouge mal. De toute manière, il y a beau avoir autant de monde sur l'écran, c'est suffisamment bien conç3u pour que l'on n'ait jamais une impression de couleurs baveuses ou autre sensation de fouillis pixellisé. Du beau travail, vraiment. On ne peut pas en dire de même en ce qui concerne l'ergonomie des menus. Certes, les effets 3D sont grandioses (les icônes virevoltent dans tout l'écran, c'est splendide) mais il eut été difficile de faire plus nul. Il est impossible de revenir en arrière dans les menus. Écrire son nom ne peut pas se faire au clavier, mais uniquement avec les touches fléchées. Pas la peine non plus de valider un choix avec le bouton "fire" du joystick, ni même de déplacer le curseur, le joy n'y étant pas reconnu. Bref, c'est vraiment tordu. Idem pour le ralenti. Chaque épreuve peut être repassée au ralenti via un écran prévu à cet effet. Or, s'il est possible de placer ses propres caméras afin de faire soi-même son film, l'interface est si rebutante que j'ai très vite renoncé. Le jeu développé pour PlayStation a en fait été adapté sans tenir compte des facilités offertes par un ordinateur. C'est vraiment dommage, car ça ne devait pas être bien difficile à faire. Rien à redire en ce qui concerne la bande-son. Les bruitages visiblement samplés sur de vraies voitures sont hyper réalistes, et les musiques de fond, de style techno, sont entraînantes. Rien de tel pour faire augmenter votre taux d'adrénaline. Le commentateur manque un peu de vocabulaire et la commentatrice est hystérique. Elle crie comme une tarée sans que cela corresponde à un accident percutant ou à un quelconque événement érotique. C'est un peu trop aléatoire à mon goût. Autre détail frustrant : le jeu est trop facile dans son ensemble. J'en veux pour preuve que j'ai terminé le tournoi en mode "Pro" la première fois que j'y ai joué. Cela dit, je ne saurai trop vous conseiller d'acquérir ce produit plein de rebondissements, surtout si votre bécane est un DX4 ou un Pentium.

EDITEUR : Sony Interactive : (1) 46 43 93 10 •

Trois points de vues





NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 joueurs par câble Null Modem • TESTÉ SUR PENTIUM : 120 et DX2 66 • CONFIG. MINI : DX2 66

Destruction Derby étonne par son réalisme. Une animation fluide, un graphisme superbe, de la musique bien speedante, seule l'ergonomie de l'ensemble laisse parfois à désirer. Sony nous offre là un très bon jeu.

INTERET **85**



Un graphisme superbe
La décomposition des voitures
Une bande-son d'enfer
Le jeu à deux



Ergonomie à revoir
Dans l'arène, les parties s'éternisent parfois
Un peu trop facile
Pourquoi les voitures ne font-elles pas de tonneaux ?

TECHNIQUE **91**

(S×√UP+ER / RAP/IDE) ×8 = NEED for SPEED™


S = Soupape


U = Ultime


P = Performances


E = Essence


R = Réaction



A = Adrénaline


P = Prestige


I = Injection

D = Danger

"Plus réaliste que ça, y a pas. Je ne peux que vous conseiller ce soft qui vous procurera de très longues heures d'amusement."

90%



Joystick, Octobre

91% PC Team, Septembre

"Foncez, achetez Need For Speed"

90% GEN D'OR Gen 4, Octobre

Imaginez-vous un peu au volant des voitures que vous avez toujours rêvées de piloter ... THE NEED FOR SPEED™ vous présente huit véritables voitures de prestige qui hurlent, vrombissent, font des dérapages et des tonneaux avec un tel réalisme que vous vous surprendrez même à chercher votre ceinture de sécurité. Plusieurs modes de vue sont disponibles, et les graphismes en 3D à la pointe de la technologie vous propulsent sur des routes et des circuits photo-réalistes à des vitesses vertigineuses.

THE NEED FOR SPEED – FEU VERT, FONCEZ ...





3615 EADIRECT 2,23F/Mn
ELECTRONIC ARTS



Découvrez Electronic Arts sur le réseau internet à l'adresse suivante: http://www.ea.com/

Killing Time

3DO

Les avatars de la chasse aux canards

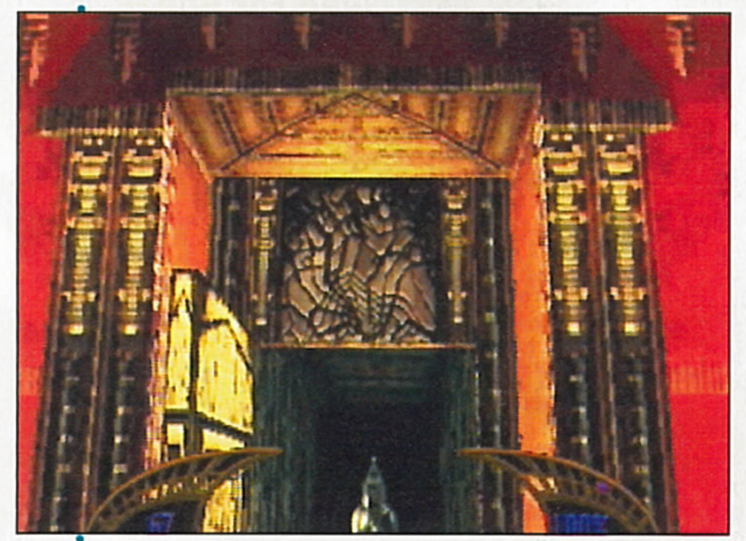
Chouette, un nouveau soft doomiesque sur 3DO ! D'autant que celui-ci est plutôt réussi, même s'il n'atteint pas les sommets d'un Space Hulk.



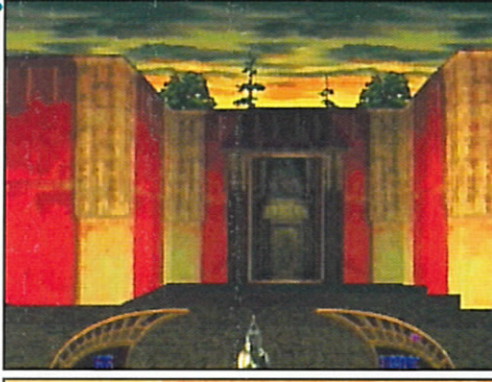
ELMER "PINKY" FOOD



En voilà un qui a compris. Y a t'il d'autres amateurs ?



Le plus difficile arrive maintenant, avec l'entrée dans la bâtisse.







On se croirait chez Tarantino !

L'Égypte antique et ses cérémonies religieuses étranges, les années 30 et leurs folles bacchanales, les maisons hantées et la chasse au canard, tels sont les ingrédients d'un cocktail plutôt hétéroclite nommé Killing Time. Je sais, dit comme cela ça paraît un peu surprenant, mais c'est pourtant en vous lançant à la recherche de votre ancien professeur d'égyptologie que vous allez vous retrouver impliqué dans cette histoire des plus abracadabrante. Au moment où l'on a perdu sa trace, le vénérable professeur était en effet sur la piste d'une amulette antique, censée apporter, selon les mythes égyptiens, la vie éternelle à celui qui la possèderait. En suivant sa piste, vous vous apercevrez vite que son enquête le menait tout droit vers l'imposante bâtisse désormais désertée d'un milliardaire des années 30, collectionneur de renom. C'est donc en ces lieux que vous allez vivre cette aventure épique. Et les canards, me direz-vous ? C'est bien simple, ils interviennent très vite puisque vous allez fouiller le manoir dans tous ses coins et recoins. Et lire des journaux. Je raconte vraiment n'importe quoi, moi.

Au menu ce soir : canard au sang

En fait, ces gentils mais bruyants palmipèdes sont effectivement les premiers personnages que j'ai trouvés sur mon chemin, au détour des allées du labyrinthe qui mène vers la maison proprement dite. Plutôt grand d'ailleurs, le dédale en question. Heureusement que je dispose d'une carte pour me repérer ! Mais revenons à nos moutons, pardon, nos canards. Première constatation : ils font un barouf pas possible. Et très vite, j'en ai marre des canards ! Désolé, je n'ai pas pu me rete-

L'un des moments les plus délicats. Utilisez votre arme spéciale pour couper la tête du dragon en faisant surtout attention de ne pas avancer.

nir. Comme je ne suis pas du genre à me laisser embêter par des pieds-plats, je leur cloue le bec avec des rivets de 9 mm en provenance de mon palmicide préféré, que j'ai pris la précaution d'emporter avec moi. O joie, les volatiles explosent littéralement sous l'impact des balles, et laissent derrière eux une sphère lumineuse en guise de bonus. Attention toutefois, les boules rouges sont nocives, il s'agit de ne pas trop se précipiter. Ce petit en-cas avalé, voici venir les choses sérieuses et ceux qui ne sont jamais bien loin lorsque l'on voit des canards : les chasseurs. S'ils ne me beuglent pas dans les oreilles, c'est pour mieux m'aligner dans la mire de leurs fusils. Ma parole, ils me prennent pour une dinde, ceux-là, ils veulent me plumer ? Allez hop, un troisième œil vite foré entre les deux premiers, et les voilà calmés. J'en profite pour leur faucher leurs fusils à pompe. Plus tard, je disposerai peut-être d'un deuxième pistolet, ce qui me permettra de frimer un peu, un flingue au bout de chaque bras, comme dans Rise of the Triads.

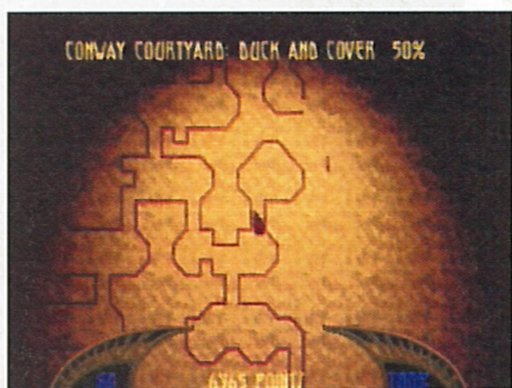
Canarder ou être canardé, telle est la question

C'est alors que je m'approche enfin de la maison, que je comprends que quelque chose ne tourne vraiment pas rond dans les parages. Que des hordes de fous furieux déguisés en Sherlock Holmes veuillent retapisser leur salon avec ma trogne, passe encore. Mais à l'entrée du manoir, je suis accueilli par un majordome... spectral ! Comme j'ai précédemment récupéré dans le labyrinthe un carton d'invitation, il me souhaite la bienvenue pour la grande fête qui va commencer. Si j'avais à ce moment là compris que c'était au second degré qu'il me parlait, et que c'était à ma propre fête qu'il me conviait, peut-être aurais-je hésité avant de répondre à ses sollicitations ! Mais une petite faim me tiraillait l'estomac, et la perspective de déguster des canapés au saumon l'a emporté. Une quantité astronomique de créatures malfaisantes m'attendaient au détour de chaque couloir, des insectes bipèdes cracheurs de venin, des fantômes de gouvernantes allemandes taillées comme des armoires normandes, des monstres verts et gélatineux tapis dans l'ombre, et... des chasseurs. C'est pas possible qu'il y en ait autant dans le coin, on est dans le Bouchonnois (patrie des galinettes cendrées) ici, ou quoi ? Heureusement, mes amis ailés sont toujours présents, ce qui me permet de me régénérer à intervalles réguliers. Mais à ce jour, je n'ai toujours pas trouvé la moindre trace de petit four ! Si un jour, un revenant vous invite à une teuf, évitez à tout prix d'y aller, leurs buffets sont virtuels.

Comme vous avez pu le constater, si le manoir de Killing Time recèle bien quelques énigmes, ce soft est essentiellement un shoot'em up. Techniquement, il alterne le bon et le moins bon, à l'image (!) de son graphisme très inégal. Ainsi, si les murs lézardés du labyrinthe sont très moches, quel ravissement dès que l'on pénètre dans la demeure ! Les textures y sont cette fois époustouflantes d'esthétisme, si belles que l'on en oublie le dédale, et les programmeurs ont eu la bonne idée de nous permettre de regarder vers le haut ou le bas, ce qui permet de les admirer à loisir. Sur ce décor 3D viennent fréquemment se greffer de petits films en FMV où l'on voit des revenants conversant entre eux ou s'adressant parfois à vous. Ces animations sont elles aussi irréprochables et me rappellent fortement celles de 7th Guest. On en viendrait presque à avoir peur ! D'autant que les musiques de Killing Time sont tout à fait excellentes, et contribuent grandement à l'ambiance sans devenir lancinantes (pour la plupart du moins). Pour ce qui est de l'animation, là aussi on pourra décerner bons et mauvais points. En effet, si vos déplacements sont très, très rapides, c'est nettement au détriment de la fluidité, car tout cela est fort saccadé. Ne vous attendez pas à retrouver les mouvements coulés de Space Hulk ! En dépit de ces défauts, Killing Time est un bon jeu d'action, parfois drôle, parfois oppressant, mais toujours haletant. Il pourra sans honte figurer dans votre ludothèque.



GENRE : Shoot'em up 3D • EDITEUR : 3DO STUDIO • TEXTES ET VOIX : VO



La carte permet de ne pas se perdre dans l'immensité des niveaux.

tips

- QUAND VOTRE ÉNERGIE EST À FOND, LAISSEZ VIVRE LES CANARDS, ILS VOUS APPORTERONT PLUS TARD DES RÉSERVES D'ÉNERGIE APPRÉCIABLES.
- LE LABYRINTHE RECÈLE QUELQUES PASSAGES SECRETS, N'HÉSITEZ PAS À EN PARCOURIR LES MURS EN APPUYANT SUR LE BOUTON C.

Un clone de Doom gore à souhait, très sympathique sans être exceptionnel.

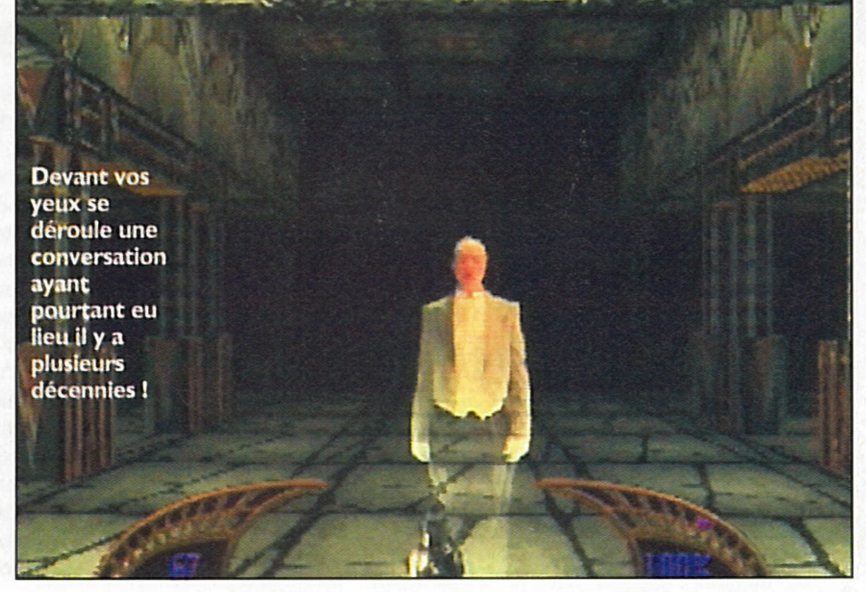
INTERET 80



+
Le graphisme, globalement
L'ambiance sonore, un modèle du genre
Les canards morts

−
L'animation très saccadée
Les canards vivants

TECHNIQUE 72



Devant vos yeux se déroule une conversation ayant pourtant eu lieu il y a plusieurs décennies !

FIFA Soccer'96 contre Actua Soccer

La nouvelle génération est en marche !

Actua Soccer - FIFA Soccer'96

PC CD-ROM





MEGASTAR joystick

Cette fois, ça y est ! Après n'avoir disposé que de jeux bien en-deça qualitativement de leurs pendants sur consoles, les PC sont bel et bien entrés dans l'âge d'or des simulations de football. Et je ne vous raconte pas le paisir que ça me fait ! J'en veux pour preuve le match passionnant qui va se dérouler très bientôt entre deux softs appelés à devenir illustres.

Pinky

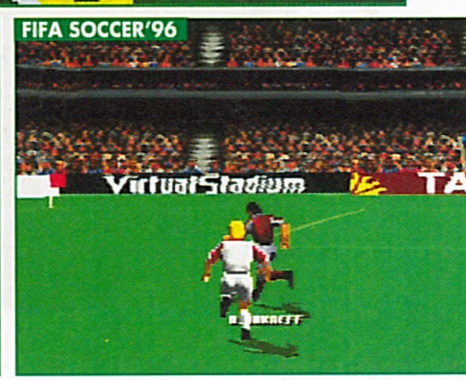
A ma droite, tenant du titre et favori, le poulain d'Electronic Arts, FIFA Soccer '96, qui est en réalité un remake sur PC de sa version 3DO. Acclamé haut et fort par tous les 3Distes lors de sa sortie, Fifa bénéficie donc d'une renommée qui fait cruellement défaut à son challenger, et la perspective de voir les joueurs de FIFA fouler la pelouse en S-VGA en réjouit plus d'un. Épaulé par un manager (Electronic Arts) dont la réputation n'est plus à faire en termes de simulations sportives, le champion semble serein. À ma gauche, son challenger, un presque illustre inconnu du nom d'Actua Soccer, tout juste entr'aperçu lors d'un ou deux ECTS. Son entraîneur, Gremlin, a bien connu la gloire il y a quelques années, notamment avec la longue série de victoires remportées par sa mascotte d'alors, Zool. Mais il avait eu du mal à s'adapter à l'arrivée du CD-ROM et ses productions de plus en plus onéreuses. Depuis quelques temps déjà, il avait pratiquement disparu de la circulation, tombé dans les oubliettes, et l'on croyait son parcours proche du «Game Over» ultime. Mais l'éditeur britannique, loin de renoncer, préparait en réalité sa revanche et fignolait son prochain retour gagnant. L'explication de sa longue absence réside dans la prochaine déferlante de logiciels qui vont bientôt arriver sur vos écrans. Et il se trouve que

l'un des fers de lance de cette vague n'est autre qu'Actua Soccer, que les hasards du calendrier ont donc opposé à FIFA Soccer 96. La grande nouveauté du jour, c'est que ces deux softs ont en commun d'adopter la représentation 3D du terrain et des joueurs, cédant à la sympathique mode actuelle voulant que tous les jeux soient en perspective. Pourtant, les deux softs parviennent à être radicalement différents dans leur conception, et pourront sans doute rallier de nombreux supporters à leur cause. Pour bien détailler les différences qui existent entre FIFA 96 et Actua Soccer, je me suis sauvagement autorisé à les comparer dans chacun des aspects que comporte ce type de jeu, tels que la réalisation technique, le réalisme, les crânes rasés... enfin, tout ce qui fait un bon match de football, quoi. L'heure est donc venue de chausser vos crampons 35 mm, ceux que vous avez limés en configuration «tackle à la carotide», car le match du siècle va commencer !





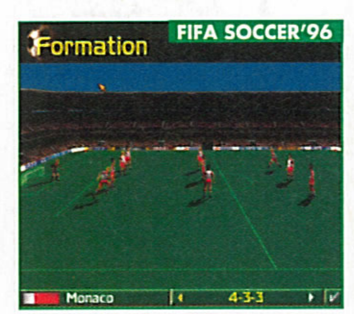




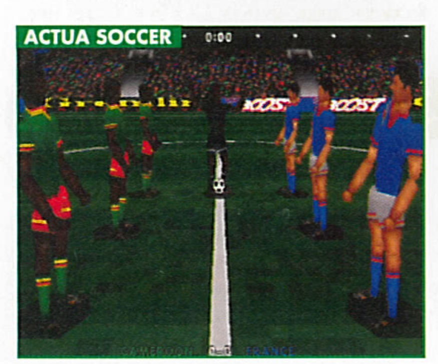


Menus

Pour débuter ce banc d'essai, quoi de mieux que ce qui accompagnera vos tous premiers instants, les menus de configuration ? L'importance de ces derniers n'est pas à sous-estimer, car c'est bien souvent cet aspect qui conditionne principalement la durée de vie d'une simulation de football. Si le joueur ne dispose pas de suffisamment d'équipes et de compétitions différentes, son intérêt risque de s'amenuiser bien plus vite que s'il lui fallait trois mois pour avoir joué au moins une fois avec toutes ! Actua Soccer ainsi que FIFA96 l'ont bien compris, et sont assez complets. Mention spéciale à ce sujet pour le second nommé qui a poussé le perfectionnisme jusqu'à inclure des équipes nationales ainsi que tous les clubs des principales nations de football, soit bien plus qu'Actua qui s'est contenté des équipes nationales sans clubs. Ce qui est un peu dommage, parce que personnellement, quand je prends part à un tournoi de foot sur ordinateur avec Monaco, mon club m'aide. De plus, il existe dans FIFA un mode "entraînement" où vous pourrez apprendre tranquillement à réussir vos coups-francs, penalties ou corners, avec ou sans opposition, et cela sous les quolibets de votre entraîneur qui n'hésitera pas à faire des commentaires du genre : «Encore une comme ça, et tu me feras 200 tours de terrain». Une excellente idée pour la prise en main. Les deux logiciels permettent de modifier la durée du match, l'angle de vue, l'application ou non de la règle du hors-jeu... Actua va même jusqu'à proposer une fiche technique des arbitres (ce sont les vrais !), en termes de vision du jeu ou de sévérité. Côté exhaustivité, c'est donc très nettement FIFA qui l'emporte, grâce à ses nombreuses équipes et ses phases d'entraînement

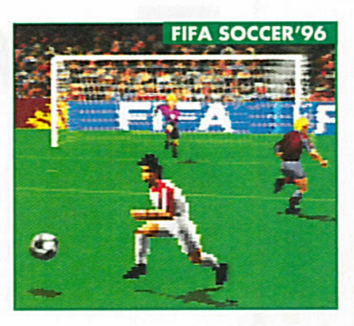






Graphisme

Dans ce domaine, FIFA Soccer 3DO ayant déjà fait ses preuves, on savait à peu près à quoi s'attendre pour la version 96. La représentation est peu ou prou la même, mais avec un détail crucial les différenciant : le mode S-VGA. Déjà réussi sur consoles, FIFA devient carrément superbe sur PC, les joueurs sont d'une finesse inégalable lorsque l'on active ce mode, mais bien évidemment, ce n'est pas sans contrepartie en terme de temps machine.







Pour exploiter cette résolution, il est donc préférable de posséder un Pentium, faute de quoi les mouvements brusques de caméras, comme sur les dégagements lointains, risquent fort de se voir entachés de saccades. Sachez toutefois qu'en sélectionnant la caméra «TV», assez éloignée, ce phénomène s'estompe, les sprites des joueurs étant bien plus petits. Puisque l'on parle des joueurs, autant vous faire part tout de suite de l'une des différences les plus flagrantes entre les deux logiciels. Si FIFA réutilise pour sa version 96 le système déjà éprouvé sur 3DO, à savoir un stade et une pelouse en 3D, mais des joueurs représentés sous la forme de sprites zoomés, il en va tout à fait autrement dans Actua Soccer. Là, c'est l'intégralité de l'environnement qui est faite d'objets 3D, joueurs inclus ! Habituellement, ce type de choix comporte des avantages en terme d'animation (nous y reviendrons plus tard) mais également des inconvénients d'un point de vue esthétique. Ben oui, un sprite dessiné à la main, c'est quand même plus précis qu'un assemblage de polygones ! Sûr ? Pourtant, c'est exactement l'inverse qui se produit ici ! Les «objets» en question ont tant de facettes, et leurs textures sont si fines qu'ils en deviennent bien plus beaux. Les maillots sont reproduits à la perfection, jusqu'aux petits sigles et designs (losanges, rayures) qui ornent les équipes. Jamais encore l'on avait vu les équipements des footballeurs aussi fidèlement reproduits ! En revanche, les besoins de puissance du mode S-VGA d'Actua sont encore plus élevés que ceux de FIFA, et à machine égale, on rame plus encore en S-VGA avec ce dernier. Mais en compensation, les joueurs bénéficient d'algorithmes de Gouraud, ce qui leur donne un petit air de ray-tracing de derrière les fagots. Exceptionnel ! En revanche, le stade en lui-même est un peu moins réussi que dans FIFA, même si une toile "à la Doom" vient recouvrir le ciel pour renforcer l'impression d'authenticité. Mais c'est bien évidemment l'aire de jeu qui nous intéresse le plus, aussi peut-on dire qu'Actua écrabouille littéralement son adversaire sur le plan de l'esthétisme.

Animation

REMARQUE

FIFA96 est jouable à quatre simultanément sur une même machine, et double ce chiffre grâce à une option de liaison modem. Actua, quant à lui, compte le même nombre de joueurs sur un seul poste, mais peut grimper jusqu'à vingt joueurs en réseau (soit tous les joueurs à l'exception des gardiens de but) ! Qui dit mieux ?

Nous en parlions dans le paragraphe précédent : la principale différence entre Actua Soccer et FIFA 96 tient dans le fait que les joueurs sont dans le premier cas des objets 3D. Si, malgré cet état de fait, ils ne sont pas moins beaux que leurs homologues, on ne s'est pas privé chez Gremlin de tirer parti de l'atout principal de cette méthode : des mouvements très décomposés et réalistes. Et là, vraiment, il y a 15 divisions d'écart entre Actua et FIFA. Dans le soft d'Electronic Arts, la multitude de sprites différents tente bien de rendre coup pour coup à son vis-à-vis, mais c'est une cause perdue . Comment en effet dessiner 50 000 sprites différents et les entreposer tous dans la mémoire centrale de l'ordinateur sans réclamer en configuration minimale 64 Mo de Ram ? Les animations de FIFA sont certes bien faites, mais elles correspondent plus ou moins à ce à quoi l'on pouvait s'attendre : elles ont ce côté un peu artificiel qui différencie les jeux vidéo du monde réel. Or, Actua Soccer n'est dans ce domaine rien de moins qu'une véritable révolution, un tour de force qui a laissé bouche bée tous les membres de la rédaction qui se sont approchés de l'écran alors que je le testais ! Absolument tout ce que fait Dieu m'est témoin que le football n'est pas la tasse de thé de mes chers collègues, et pourtant il fallait les voir rester plantés devant le moniteur, incrédules. Tous ce que font les joueurs d'Actua (passe de l'intérieur du pied, tir du cou de pied, tête plongeante ou retourné) est tellement réaliste que l'on a l'impression de se retrouver, au mieux devant sa télé à suivre un vrai match, au pire devant une séquence précalculée en images de synthèse ! C'est tout simplement incroyable, il faut le voir pour le croire ! Devant un tel monstre, c'est tout naturellement et sans honte que FIFA doit concéder définitivement du terrain à son rival sur le plan de la technique. Dans le domaine de l'animation, FIFA 96 est un jeu vidéo, Actua Soccer un extraterrestre !



Environnement sonore



FIFA 96 l'avait emporté dans le paragraphe "menu", puis avait perdu au graphisme et à l'animation ; voici venue l'heure du premier "statu quo". Pour ce qui est de l'ambiance sonore, les deux logiciels réussissent en effet le carton plein ! Léger avantage tout de même pour FIFA 96, dont les musiques sont très nombreuses et variées, mais ce n'est pas là un critère auquel on attache trop d'importance dans un jeu de foot. Ce qui compte vraiment pardessus tout, ce sont les bruitages et les ovations et chants du public, les coups de sifflet de l'arbitre, tout ce qui vous place dans l'ambiance d'un vrai match. Dans un cas comme dans l'autre, le contrat est largement rempli, les spectateurs hurlent lorsqu'un but est marqué, laissent échapper un "Oh !" de déception si l'action échoue de peu, sifflent

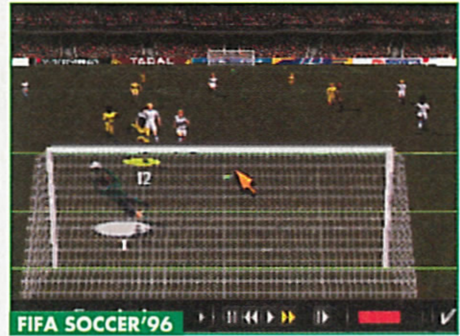


lorsqu'une faute est commise, bref, c'est parfait. Mais autant Gremlin qu'E.A. ont su ajouter une petite touche supplémentaire qui donne encore plus de saveur à l'ensemble : les commentaires ! Toutes les actions se déroulant durant un match son en effet commentées en temps réel, et dans un cas comme dans l'autre, on est assez surpris de la puissance des routines d'intelligence artificielle développées pour l'occasion. Les logiciels connaissent le nom de tous les joueurs, détectent si un tir est passé loin ou près du but, quelle est la distance depuis laquelle il a été effectué... et font leurs commentaires en conséquence ! Attention aux anglophobes cependant, car dans FIFA, c'est un commentateur anglais qui va officier tout au long des matches, tandis que chez Mr Actua, les commentaires sont carrément enregistrés par... par... non, pas lui ? Oh ? Si, si, vous avez bien deviné, par notre Thierry Roland national !

Réalisme

Attention, je ne parle pas ici du réalisme des gestes effectués (c'est alors plutôt une question d'animation), mais du réalisme de la simulation, du nombre de possibilités qui vous sont offertes. On le croyait balayé, au fond du trou, démoralisé, et voici que FIFA rebondit bien haut pour ce qui est du réalisme ! En réalité, il y a tant d'écart entre les deux logiciels que l'on pourrait pratiquement dire qu'il ne s'agit plus du même genre de jeu. Des exemples ? Dans FIFA96, entre les moments où vous êtes en possession du ballon et ceux où vous ne l'avez pas, entre les coups de pied arrêtés ou la gestion du gardien, ce ne sont pas moins de vingt actions différentes que vous pouvez entreprendre à l'aide de combinaisons de boutons (un joypad à quatre boutons est du reste recommandé à cet égard) ! À côté de cela, Actua fait plutôt figure de jeu d'arcade que d'authentique simulation, un statut que FIFA n'a en revanche aucune difficulté à revendiquer. Comme toute simulation qui se respecte, FIFA est donc d'une prise en main plus délicate, mais la richesse des mouvements lui apporte sans doute une plus longue durée de vie à long terme. Et c'est bien pour ça qu'il est finalement difficile de mettre les deux logiciels en balance !

ACTUA SOCCER



Actua Soccer

INTERET 90

+
L'animation incroyable
Le graphisme somptueux
Les commentaires en français

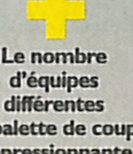
−
Pas de clubs !

TECHNIQUE 95

FIFA Soccer'96

INTERET 90

+
Le nombre d'équipes différentes
La palette de coups impressionnante
Le mode entraînement



−
Moins beau et moins fluide qu'Actua.

TECHNIQUE 88

Jouabilité


ACTUA SOCCER


FIFA SOCCER'96

Ah ! Ce n'est pas de ce point de vue que l'on parviendra à les départager, ces deux-là, car ils évoluent dans des sphères bien différentes. FIFA 96 étant bien plus orienté simulation que son concurrent et jouissant d'une palette de coups bien supérieure, le premier contact pris avec le logiciel est forcément un peu laborieux. Mais lorsque l'on commence à maîtriser les commandes, tout s'arrange ! Vas-y que je te passe le ballon par-dessus la tête, que je fasse des une-deux, des têtes plongeantes... Pour Actua Soccer, c'est exactement le contraire qui se produit. Les commandes sont d'une simplicité enfantine, et l'on est plongé dans le bain dès les premières secondes de jeu. Les mouvements s'enchaînent avec harmonie une fois que l'on s'est accoutumé à se situer dans l'espace. Invitez des amis chez vous, placez-les devant votre moniteur, et vous verrez : en deux secondes, ils maîtriseront le maniement presqu'aussi bien que vous !

ACTUA SOCCER

STANDARD : PC CD-ROM • GENRE : Simulation de football • EDITEUR : Gremlin Interactive • DISTRIBUTEUR : Funsoft (1) 41 86 05 05 • TEXTES ET VOIX : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 4 joueurs sur le même écran, 20 joueurs en réseau • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX33, 4 Mo de Ram
Non compatible Windows 95

FIFA SOCCER 96

STANDARD : PC CD-ROM • GENRE : Simulation de football • EDITEUR : Electronic Arts • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72 53 25 25 • TEXTES ET VOIX : VO • NOMBRE DE JOUEURS : 4 joueurs sur le même écran, 8 par modem • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX2/66 8 Mo de Ram • DISPONIBLE SUR : 3DO • PRÉVU SUR : Megadrive, SNES, 32X, Playstation et Saturn
Compatible Windows 95







Si vous cherchez un jeu d'arcade, simple à appréhender et époustouflant techniquement, c'est vers Actua Soccer que vos regards convergeront. FIFA, lui, est à ce dernier ce que Vroom est à Al Unser Jr : une simulation bien plus complexe, mais d'une réalisation nettement inférieure. À vous de voir !

Quelle horreur! Cette espèce de gnome qui vous servait un potage affreux dans le premier épisode est devenu PDG d'une sorte de Macdo !



Alone in the Dark 2

3DO

Ralenti par tant d'accès





LORD CASQUE NOIR

Le grand Edward Carnby, "MONSIEUR Carnby" comme le nomme les médias depuis sa brillante prestation dans le premier épisode de Alone in the Dark, revient dans une histoire à faire froid dans le dos. Once upon a time in the USA, dans les années 30 pour être précis, une troupe de contrebandiers s'empare d'une petite fille afin de récupérer sa jeune âme. Oui, je sais, c'est un peu brutal comme approche mais c'est pourtant ce qui se trame. Edward Carnby, qui ne rate pas une occasion de faire le larron, s'intéresse de près à cet enlèvement qui le propulse bien vite dans une histoire à dormir debout. Il découvre de terribles choses. Les contrebandiers sont en fait un groupe de pirates qui se réincarnent de génération en génération grâce à de sombres rites vaudous. Leur besoin de chair fraîche les a amenés à enlever l'innocente petite fille qu'ils s'apprêtent à sacrifier au nom de leur entité divine. Vous êtes Edward et vous débutez l'aventure dans le jardin d'une grande bâtisse lugubre. Les personnages, y compris le vôtre, sont représentés en 3D à l'aide de vecteurs. Selon vos déplacements, l'ordinateur sélectionne automatiquement l'angle de caméra le plus approprié. Ces changements fréquents et les angles utilisés sont assez similiaires à ceux que l'on pourrait rencontrer dans un film d'horreur. De plus, les bruitages sourds venus éclabousser un silence pesant rendent l'ambiance effrayante. Les actions que vous pouvez effectuer sont simples : marcher, courir, prendre, poser et se battre. Les armes trouvées peuvent être évidemment utilisées. Si l'animation est assez fluide, il demeure cependant deux défauts plutôt énervants. Le premier concerne le maniement qui souffre d'un manque évident de souplesse. Le second émane des innombrables accès qui sont faits sur le CD et qui bloquent l'action pendant de courts instants. Le maniement en est d'autant plus compliqué. Il est vraiment dommage de voir un si beau jeu gâché pour si peu.

GENRE : Aventure/Action • EDITEUR : Interplay • TEXTES ET VOIX VO, 1 joueur • DISPO SUR PC ET MAC

Un jeu comme Alone in the Dark ne peut faire que l'unanimité auprès du public. Hélas, les trop nombreux accès au CD ralentissent le jeu et perturbent l'action.

TECHNIQUE	50
INTERET	70

Simon The Sorcerer 2

PC CD-ROM

Mauvais sort

LÉO DE URLEVAN

Il y a deux ans, vous vous étiez passionné à juste titre pour les aventures de ce jeune adolescent nommé Simon. Il rêvait d'être magicien et vécut moult aventures, au travers d'un scénario bien ficelé. Bon, ben là c'est la même chose, hormis le fait que c'est la suite. Simon se fait rappeler un peu contre sa volonté il faut bien le dire, dans le monde magique qu'il connaît si bien. Il devra donc affronter un terrible sorcier qui a envoûté un autre jeune garçon. Vous retrouverez avec plaisir des personnages que vous connaissez déjà, le tout avec beaucoup d'humour. Tout ceci serait splendide si ce jeu ne ressemblait pas trop au premier. À l'époque, les voix étaient déjà présentes sur un CD, le graphisme était exactement le même et l'interface était plus parlante. Ce manque d'améliorations nuit gravement à l'intérêt du jeu : au bout de deux ans, on aurait pu s'attendre à quelques petits plus notamment au niveau du graphisme. Pis, sur la version anglaise que nous avons pu voir, une version définitive au demeurant, il subsistait quelques bugs. Néanmoins, les amateurs de jeux d'aventure apprécieront ce soft s'ils n'ont pas joué au premier volet, à moins qu'ils ne lui préfèrent Discworld, plus efficace à tous les niveaux.

Même si Simon2 reste un bon jeu, il reste moins intéressant que Discworld et techniquement trop similaire au premier épisode pour se démarquer.

INTERET	68	TECHNIQUE	65

GENRE: Aventure • EDITEUR : Adventure Soft • DISTRIBUTEUR : US Gold • TÉLÉPHONE : (1) 41 06 96 70 • TEXTE ET VOIX : français, 1 joueur • CONFIG MINI: 386 à 40 MHz, 4 Mo de Ram, carte sonore et CD-Rom, prévu sur Amiga. Compatible Windows 95.

Wolfenstein 3D

3DO

LORD CASQUE NOIR

Wolfenstein 3D n'est autre que l'adaptation en 3D de Castle Wolfenstein, un ancien jeu sur Apple II vieux de près de 15 ans. Le principe est on ne peut plus simple. Vous déambulez dans les couloirs d'un repère nazi, une arme à la main. Tuez-en le plus possible, ramassez les munitions, les armes (il en existe de 4 sortes) et trouvez la sortie. Ce CD comprend les 30 missions originales sur lesquelles viennent s'ajouter une foule de nouveaux stages. Le maniement est agréable, les bruitages excellents et l'animation correcte. Ce jeu reste très simpliste, un peu trop d'ailleurs, comparé à Doom que l'on attend toujours avec impatience.

GENRE : Action • TEXTES VO • EDITEUR : Interplay • DISPO SUR PC et MAC

INTERET	60
TECHNIQUE	45

Empire 2

PC CD-ROM

Empire en pire ?

IanSolo



C'était l'histoire d'un wargame qui était pas beau, mais alors pas beau du tout ! Quand on pense que Empire2 est une suite (donc qu'on est en droit d'attendre quelques améliorations depuis la version précédente), quand on apprend que le jeu peut tourner en 800 x 600 ou même en 1024, quand on sait qu'un wargame, c'est déjà bien chiant à la base, eh bien , les amis, on ne peut pas laisser passer une telle mocheté. Certes, on peut reconstituer les grandes batailles de l'histoire et il y a un éditeur de scénari très complet. Mais les phases de jeu sont très répétitives, et sans loupe vous ne pourrez pas faire la distinction entre les unités de combat. On vous aura prévenu !

EDITEUR : New World Computing • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • TEXTES : En anglais, doc en français • CONFIGURATION MINIMUM : 486SX, CD 2X, vidéo S-VGA

Une fois de plus, se trouve confronté wargame et esthétisme, et une fois de plus, voilà un soft réservé aux uniques fan du genre, et encore.

INTERET	50
TECHNIQUE	30

Marco Polo

CDI-FMV

Vas-y Polo !



Léo de Urlevan

Voici un soft vraiment dédié au CDi : mélange de gestion et d'éducatif, il vous permettra de voyager dans tout l'Orient tout en marchandant et en relevant les défis proposés par les habitants des différentes contrées que vous traverserez. Vous êtes à la tête d'un caravansérail composé d'hommes armés et de porteurs. Bien sûr, il faut de la nourriture pour faire avancer ce beau monde. Il faut la payer cette bouffe. Vous ferez comme Marco Polo, vous achèterez des objets pour les vendre plus chers ailleurs. Plus on joue à ce soft, plus il est intéressant : il possède une bonne durée de vie et on y apprend plein de trucs. Des vidéos très nombreuses viendront couper le jeu de temps à autre. Les acteurs sont très connus : Burt Lancaster, Léonard Nimoy, Anne Bancroft... Il n'y a aucune différence avec la version PC.

EDITEUR : Infogrames (16) 72 65 50 00 • TEXTES ET VOIX : En français • CARTOUCHE FMV INDISPENSABLE • DISPO SUR : PC • TESTÉ : dans Joy 57

Le jeu idéal pour le CD-I, un programme familial

INTERET	85
TECHNIQUE	80

Concours 3D



GOLDSTAR JOYSTICK 3DO COMPAGNY

Eh bien voilà un concours tout à fait sympathique. Pour gagner, rien de plus simple, il suffit juste d'être rapide. LES MILLE PREMIERS LECTEURS à nous répondre au moyen du bon situé en bas de page RECEVRONT GRATUITEMENT UN CD ROM 3DO INTERACTIVE SAMPLER.
Au programme, SEPT DÉMOS JOUABLES (BLADEFORCE, BATTLE SPORT, BALL Z, CAPTAIN QUAZAR, ICEBREAKER, PO'ED, SPACE HULK) et une preview (SHOCKWAVE II).


BLADE FORCE


BALL Z


SPACE HULK

Vitesse en vol, combats épiques et des boss de fin, on ne vous dit que ça; c'est **BLADE FORCE.**

Combat de tank dans une arène du futur, le tout en 3D et à un ou deux joueurs; pas de doute, c'est **BATTLE SPORT.**

Un jeu de baston qui vous laissera sur les rotules, ce qui est normal, vu la tronche des huit boss de fin. Attendez voir, ce ne serait pas **BALL Z ?**

A un ou deux joueurs, dirigez un flic de l'espace et débarrassez l'univers de toutes les crapules intergalactiques. Gagné, c'est **CAPTAIN QUAZAR.**

Qu'ils sont désagréables ces adversaires. Et dire qu'il y a 150 niveaux comme ça. Ce ne serait pas **ICEBREAKER**, des fois ?

J'ai des munitions, je suis dans un environnement 3D et je dégomme des tas d'adversaires. C'est **PO'ED.**

Vous voilà dans un vaisseau spatial infesté de tas de créatures qui ne vous veulent pas du bien. Pas de doute, vous êtes dans **SPACE HULK.**

LE REGLEMENT

1) 3 DO COMPANY, GOLDSTAR et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 20 Novembre 1995.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de 3 DO COMPANY, GOLDSTAR et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 10 décembre 1995.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN-RÉPONSE

à remplir et à renvoyer avant le 20 novembre1995 à JOYSTICK /SAMPLER 3DO 10, rue Thierry le Luron 92300 Levallois-Perret
Remplir le bulletin de participation en lettre capitale SVP

NOM : ....

PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

VILLE : ....

CODE POSTAL : .... AGE : ....

MODELE D'ORDINATEUR OU DE CONSOLE :

....

JEUX...



SUPERKARTS

PC-CD

Houps ! Mince ! Je me suis gouré ! J'ai oublié de préciser que la bidouille pour avoir 65 535 dollars publiée dans Joy n° 62 n'est valable que pour Kevin Moore (pilote des USA). Mais je suis prêt à me racheter. Donc, pour avoir 65 535 dollars et acheter, après la première course, le moteur le plus puissant, les meilleurs pneus et le plus gros réservoir, éditez le fichier de sauvegarde SLOT1.SAV (à SLOT6.SAV selon le cas). À l'offset 152 (98 en hexa), tapez FF FF. À l'offset 156 (9C en hexa), tapez également FF FF. La première paire d'octets correspond à la somme d'argent dont vous disposez, et la deuxième paire d'octets correspond à l'ensemble de vos gains de course. Moralité, la bidouille ne fonctionnera que si la deuxième paire d'octets (offset 156) a une valeur supérieure ou égale à la première (offset 152). Encore plus fort (j'ai dit que je voulais me racheter...). À partir de l'offset 166 (A6 en hexa), les 8 premiers octets, toujours pour Kevin MOORE, représentent : le moteur (1er), les pneus (2ème), la résistance du kart (3ème), la capacité du réservoir (4ème), le nombre de turbos (5ème), le nombre de super grips (6ème), la quantité d'huile (7ème), les points supplémentaires pour le championnat (8ème). Des réglages corrects sont : 07 (moteur), 0F (adhérence), FF (kart pratiquement indestructible), FF (réservoir aussi gros que le circuit !!! Plus d'arrêt au stands !). Pour les turbos et le reste, testez vous-même différentes valeurs... Je ne vais quand même pas passer ma vie à bidouiller pour des tricheurs, hein ? Quant à ceux qui préfèrent un autre pilote que Kevin MOORE, la bonne méthode consiste, après la première course, à acheter une unité de puissance moteur (01 en hexa) et une unité d'adhérence (toujours 01) puis à rechercher la chaîne 01 01 dans le fichier de sauvegarde. Il est probable qu'il y aura plusieurs paires correspondantes dans le fichier, alors faites GAFFE ! Notez vos modifs pour éviter de massacrer le fichier !

Fast Lacsap

TEEN AGENT

PC

On s'y perd dans TeenAgent ? Voici quelques astuces pour bien débuter :
- Donnez votre laisser-passer au garde à l'entrée. Ensuite, entrez dans le camp par la gauche.
- Dans la poubelle, prenez la corde. Entrez dans la cantine, prenez les miettes de pain et ressortez.
- Entrez par la porte de droite, chez le colonel. Les épreuves commencent.
- Dans la cellule, prenez un ressort du lit, puis l'ampoule. Cliquez sur le bouton droit de la souris sur l'ouverture de la porte de la prison, jusqu'à ce que votre personnage dise qu'il a faim. On vous apportera à manger. Placez le câble dénudé qui traîne par terre sur le bol du délicieux dîner préparé à votre intention. Ensuite, appelez le colonel par l'ouverture de la porte. Votre personnage poussera l'interrupteur. Prenez la clé qui vient de tomber, et hop, vous venez de passer la première étape.
- Pour la seconde étape : sortez de la pièce, dirigez-vous vers la gauche jusqu'au mur en briques. Sur la droite de ce mur, prenez une tige de la plante. Enfoncez le ressort dans le sol, et sautez par-dessus le mur. Prenez la pelle. Revenez près du colonel, chatouillez-le avec la plante. Prenez son couteau suisse. Sortez, et suivez le chemin vers la droite. Près de la tente, utilisez votre couteau suisse sur le grillage (près de l'objet mystérieux). Utilisez la pelle sur cet objet (c'est un kaléidoscope). Donnez-le au garde à l'entrée en échange de sa revue. Prenez la grenade à sa ceinture. Apportez la revue au colonel qui vous donnera le mot de passe (COFFEE). Allez parler au barman, à la cantine, qui vous donnera un café et vous expliquera le but de votre troisième étape.

Ludovic André



SLIPSTREAM 5000

PC-CD

Comment jouer à Slipstream 5000 à partir du disque dur sans le CD-ROM (occupe 65 Mo sur le disque dur) ?
- Faire une installation minimum de Slipstream 5000 à partir du CD-ROM sur le disque dur dans le répertoire C:\SLIP5000.
- Une fois le jeu installé et l'éventuelle carte sonore configurée, copier depuis le CD-ROM, le fichier SLIPCD.RES sur le disque dur dans le répertoire C:\SLIP5000 (ce fichier occupe 59 Mo, la copie peut donc prendre quelques minutes).
- Éditer le fichier CONFIG.INI dans le répertoire C:\SLIP5000 et remplacer la ligne SourcePath=D: par SourcePath=C:\SLIP5000. La ligne suivante doit être DestinationPath=C:\SLIP5000
- Sauvegarder le fichier et quitter l'éditeur de texte.
- Retirer le CD-ROM du lecteur, aller dans le répertoire C:\SLIP5000 et lancer le jeu en tapant SLIP sur la ligne de commande.

Remarque : dans la marche à suivre précédente, il à été supposé que la lettre désignant le disque dur était C et que celle désignant le lecteur de CD-ROM était D.

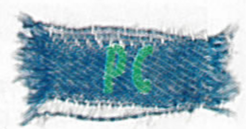
Normalement, le jeu devrait fonctionner, mais si le programme indique «CD or file is missing. Please correct problem and try again», c'est que les indications précédentes n'ont pas été suivies scrupuleusement, que les modifications à apporter dans le fichier CONFIG.INI n'ont pas été effectuées ou que le chemin du jeu ne correspond pas avec le chemin spécifié dans le fichier CONFIG.INI.

Mathias Meylan

TERMINAL VELOCITY

Cheat codes (seulement les 4 premières armes sont disponibles en shareware) :

TRIGODS : invincible On/Off
TRISHLD : boucliers réparés
TRINEXT : niveau suivant
TRIHOVR : empêche de «gigoter» pendant le tir
MANIACS : afterburner
TRSCOPE : oscilloscope
TRIBURN : afterburner en accéléré
TRFRAME : compte les images / seconde
3DREALM : power up sur toutes les armes
TRIFIR0 : 30 secondes d'invincibilité
TRIFIR1 : munitions PAC
TRIFIR2 : munitions ION
TRIFIR3 : munitions RTL
TRIFIR4 : munitions MAM
TRIFIR5 : munitions SAD
TRIFIR6 : munitions SWT
TRIFIR7 : munitions DAM
TRIFIR8 : afterburner bis
TRIFIR9 : 30 secondes d'invincibilité



Jef

DESCENT

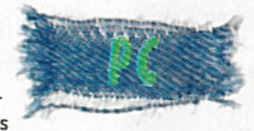
PC

Codes pour cartouche Action Replay
+DESCENT21F566FF = boucliers infinis
+DESCENT21F57AFF = missiles concussion infinis
+DESCENT21F57CFF = missiles de croisière infinis
+DESCENT21F57EFF = bombes de proximité infinies

Crakos

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

WARLORD 2



À l'option: Fighter Order, placez en tête les chevaliers, les cavaliers puis les «pikermen». Leur bonus vous vaudra de nombreuses victoires.

Paresha NOSSIN

MORTAL KOMBAT 2

Codes pour cartouche Action Replay
+MK11243D668C = énergie infinie joueur 1
+MK11243EEA8C = énergie infinie joueur 2
+MK112441568C = à utiliser avec énergie infinie joueur 1
+MK124416E8C = à utiliser avec énergie infinie joueur 2
+MK112443F809 = crédits infinis

Ryu

MECHWARRIOR 2

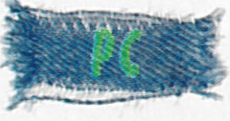


Voici un petit patch pour booster vos personnages: Commencez par faire une copie de sécurité du fichier MW2REG.CFG (normalement dans le répertoire MECH2). À présent, chargez ce fichier dans un éditeur de secteur quelconque (PC Tools, etc.). Allez modifier :
- HONNEUR : 21ème 22ème et 23ème octets, (01FFFF donne 131071 points d'honneur)
- KILLS (MECHS tués) : 25ème et 26ème octet (essayez avec 012C: 300 victoires.)

N'oubliez pas que les valeurs sont inversées (écrire 2C01 et pas 012C pour avoir 300 victoires). Bonne chasse au Mech.

NovaGR23

PREMIER MANAGER 3



Réussir dans la gestion de clubs de foot, ça nécessite d'être un peu magouilleur et surtout d'avoir un bon carnet d'adresses. Pour le premier truc, faudra vous débrouiller (c'est pas les exemples qui manquent !). Par contre, pour le carnet d'adresses, voilà quelques chouettes numéros de téléphone, de quoi surmultiplier votre efficacité. Pour avoir du fric, tapez le 945475 au téléphone. Faites le 010870 pour avoir des joueurs et le 99718143 pour obtenir un assistant super compétent. Si après ça vous n'y arrivez pas, je suggère la belote ou la pétanque...

BelCanto

JAGGED ALLIANCE

Pour avoir 500 000 $ — ce qui me parait amplement suffisant pour faire ce jeu très passionnant — aller au secteur 40 du fichier de sauvegarde et mettre 20 A1 07 aux octets 240, 241, 242.. Les secteurs 0 à 7 représentent chacun la fiche d'un personnage qui se divise comme suit:

octets 300, 301:	Salaire normal
oct 302, 303:	Salaire actuel (on duty\rest).
394,395,396,397,398,399	Indicatif du mercenaire (Scully, Fox...)
405,406,407,408	Visage du mercenaire

415	Niveau de vie actuel	427	EXP
416	Niveau de vie maximum	428	MEC
423	AG	429	MRK
424	DEX	430	LVL
425	WIS	501	Nombre d'ennemis tués
426	MED		

Mongo

MASTER OF MAGIC

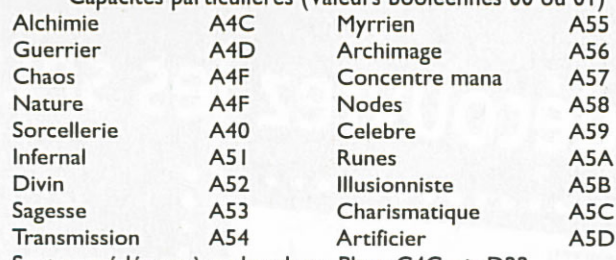
Vous trouverez ci-après les adresses hexadécimales pour faire de vous LE magicien de "Master of Magic". À travers les sauvegardes du jeu, bien sûr...

Célébrité A0C

Niveau de magie (à faire varier entre 00 et 0B)

Nature	A42	Sorcery	A44
Chaos	A46	Life	A48
Death	A4A		

Évitez de vous doter d'un niveau à la fois de magie et de mort. Le programme se sert de ces caractéristiques pour la diplomatie avec les autres sorciers et plante donc quand cette manipulation a été effectuée (Rien ne vous empêche toutefois de posséder les sorts de magie de vie et de mort).



Capacités particulières (Valeurs booléennes 00 ou 01)

Alchimie	A4C	Myrrien	A55
Guerrier	A4D	Archimage	A56
Chaos	A4F	Concentre mana	A57
Nature	A4F	Nodes	A58
Sorcellerie	A40	Celebre	A59
Infernal	A51	Runes	A5A
Divin	A52	Illusionniste	A5B
Sagesse	A53	Charismatique	A5C
Transmission	A54	Artificier	A5D

Sort possédés ou à rechercher :	Plage C4C --> D22	
	02	Sort appris
	01	Sort à apprendre
	03	Sort disponible dans le livre de recherche

Christophe Caire

CANNON FODDER 2

Codes pour cartouche Action Replay
CANNON31620E20 = recrues infinies
CANNON32F30200 = super grenades
CANNON32F30600 = super missiles
CANNON32F60520 = grenades infinies (groupe 1)
CANNON32F60715 = grenades infinies (groupe 2)
CANNON32F6090F = grenades infinies (groupe 3)
CANNON32F60B20 = missiles infinis (groupe 1)

Crakos

PIZZA TYCOON



En exclusivité pour Joystick, voici tous les numéros de téléphone cachés de PIZZA TYCOON classés par ville. Pour pouvoir les utiliser correctement, il suffit de se placer dans le menu de composition manuelle d'un numéro de téléphone et de taper ceux-ci. De très bonnes économies en perspective pour tous les pizzaïolos en herbe !

ROME	LONDRES	NEW-YORK	PARIS	BALTIMORE
4792922	7783493	2854554	7455342	7332562
2822724	7295254	3224678	3456789	1249843
3292746	7823552	7345626	4443267	3563287
CHICAGO	**MADRID**	**VIENNE**	**BERLIN**	**STOCKHOLM**
5179239	2764745	2677435	2597546	2433143
5783917	4854325	7348178	8825314	
			246894	

Béal Grégoire

Des jeux CD ROM gratuits pour tout achat des nouveautés Electronic Arts !

C'est déjà Noël dans nos magasins !!!



FADE TO BLACK
Cette suite de flashback est le meilleur jeu d'aventure arcade du moment.



MAGIC CARPET 2
Détruisez vos ennemis sur votre tapis volant, récoltez leurs sphères de magie et créez des bâtiments pour avoir le maximum de population et donc avoir un monde stable.



PGA TOUR 96
Passion de jeu de golf ? Ne manquez pas cette fameuse simulation faisant partie de la très grande ligne des PGA tour golf.



DUNGEON KEEPER
Un jeu entièrement réalisé en 3D isométrique. Jeu d'action/aventure ou vous pouvez tout détruire et même faire exploser tous les éléments du décor. Un jeu vraiment explosif.



NBA LIVE 96
Ne manquez surtout pas la suite du plus beau jeu de basket !



CRUSADER
Un jeu futuriste dans un décor en 3D isométrique, le must du moment !



NEED FOR SPEED
Préparez vous au plus beau jeu de course de tous les temps.



FIFA 96
Le premier jeu de foot entièrement en 3D qui va détrôner les consoles de jeux.



CADEAU 2 ET 3
Si vous achetez 3 ou 5 jeux parmi les 8 nouveautés ci-dessus entre le 1/11/95 et le 30/03/96, vous avez gagné 1 ou 3 best sellers au choix.
BIOFORGE
HI OCTANE
US NAVY FIGHTER

LES JEUX CD ROM ... UNE AFFAIRE DE SPÉCIALISTES

POUR TOUTES INFORMATIONS, DISPONIBILITÉS ET PRIX, TÉLÉPHONEZ À VOTRE MAGASIN LE PLUS PROCHE !

SEQUENCE NEWS

ANGERS 49000 - 52, rue Baudière — Tél. : 41 88 30 08
ARLES 13200 - 52, rue du 4 Septembre — Tél. : 90 49 86 40
CHOLET 49300 - 11, rue Clémenceau — Tél. : en cours
LA ROCHE SUR YON 85000
Centre commercial - 4, place Napoléon — Tél. : 51 36 15 25
LORIENT 56100 - 25, cours de la Bove — Tél. : 97 21 34 35
MARSEILLE 13006 - 29 A, rue d'Italie — Tél. : 91 42 97 29
NANTES 44014 Cedex - 21, place Viarmes — Tél. : 40 35 42 42
QUIMPER 29100
2, rue du Préfet Collignon — Tél. : en cours
RENNES 35000 - 3, rue du Puits Mauger — Tél. : 99 31 11 26
ST BRIEUC 22000
53, rue Saint Guillaume — Tél. : 96 61 06 48
VANNES 56000 - 14 bis, rue Emile Burgaul — Tél. : 97 68 20 68

ULTIMA

PARIS/GOBELINS 75013
57, avenue des Gobelins — Tél. : 47 07 33 00
PARIS/REPUBLIQUE 75011
5, Bd Voltaire — Tél. : 43 38 96 31
PARIS/ST GERMAIN DES PRES 75005
73 Bd St Germain — Tél. : 43 54 50 00
BAYONNE 64100
11, rue du Port de Castes — Tél. : 59 46 13 38
BORDEAUX 33000
203 rue Sainte Catherine — Tél. : 56 92 85 11
BRIVE 19100
29, rue de la République — Tél. : 55 17 18 00
BRUNOY 91800
18, rue Pasteur — Tél. : 69 39 55 82
LE HAVRE 76600
95 bis, rue Frédéric Bellanger — Tél. : 35 19 00 82
LIMOGES 87000
40, avenue Garibaldi — Tél. : 55 10 97 97
LOCHES 37600
5, rue Antoine — Tél. : 47 59 28 20
NIMES 30000
4, rue des Greffres — Tél. : 66 76 16 16
PERPIGNAN 66000
17, avenue Guynemer — Tél. : 68 50 89 50
POITIERS 86000
8, rue de l'Eperon — Tél. : 49 41 77 45
ROCHEFORT 17300
121 bis, rue Louis Thiers — Tél. : 46 99 81 25
RODEZ 12000
6, avenue Victore Hugo — Tél. : 65 68 41 79
ROUEN 76003
103, rue du Gl Leclerc — Tél. : 35 98 38 99
TOULOUSE 31000
11, rue des Lois — Tél. : 61 12 33 34
ULTIMA VPC BP 04 - 94801
VILLEJUIF CEDEX — Tél. : 46 70 44 00

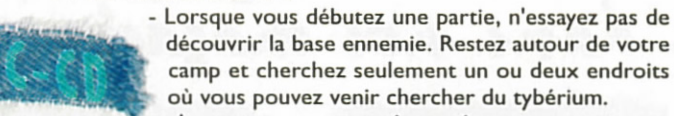
GAME'S

VELIZY 2
Centre Commercial — Tél. : 34 65 18 81
PARLY 2
Centre Commercial — Tél. : 39 55 19 20
ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin — Tél. : 30 57 13 43
CERGY
Centre Com. Les 3 Fontaines — Tél. : 30 75 95 42
LILLE
Grand Place — Tél. : 20 13 92 92
VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial — Tél. : 50 20 86 06
AMIENS
Centre Com. Halles de Beffroi — Tél. : 22 91 73 33
VINCENNES
28, avenue du Chateau — Tél. : 43 98 29 29



Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

COMMAND AND CONQUEER



Voici d'autres astuces :

- Lorsque vous débutez une partie, n'essayez pas de découvrir la base ennemie. Restez autour de votre camp et cherchez seulement un ou deux endroits où vous pouvez venir chercher du tybérium.
- Lorsque vous vous préparez à une grosse attaque, n'hésitez pas à sauvegarder car il se peut que vous ne soyez pas toujours prêt à riposter à une contre-attaque de l'ordinateur.
- Conseils avant de lancer une attaque :

. Assurez-vous que vos stocks de tybérium soient assez importants car il faut construire des véhicules très rapidement durant les batailles.

. Il faut toujours, avant d'attaquer, trouver la moissonneuse ennemie et envoyer trois ou quatre véhicules l'attaquer. Une fois ceci fait, allez attaquer en premier la raffinerie pour qu'ils ne puissent plus par la suite se reconstruire.

. Laissez toujours quelques véhicules, durant les attaques, devant votre camp car il est le plus souvent sans défense lorsque l'ordinateur vous fait une grosse attaque.

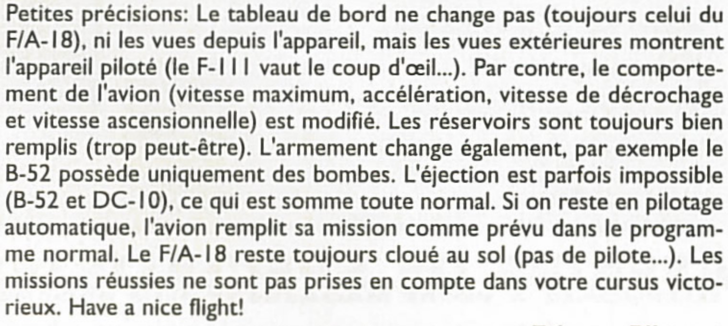
. On arrive à détruire plus facilement un camp lorsqu'on envoie le maximum de véhicules d'un seul coup sur la base ennemie.

Julien

F/A-18 Hornet

Salut, voici une fonction cachée de F/A 18 Hornet de Graphic Simulations. Il est possible de piloter un Mig, un SU-27, un B-52 ou un AWAK, en passant par le F-111, DC-10 et autres A-10. Pour cela, il faut sélectionner la rubrique "Tour of Duty" du menu "MISSION" en maintenant la touche "OPTION" appuyée. Un dialogue apparaît: choisir alors une mission qui comporte l'appareil désiré. Ex: Mission #17 pour le B-52 (ou le F-111). Taper le numéro de mission dans la case "Mission#" et le code de l'appareil choisi dans la case "Player type". Voici les codes à entrer:

AVION	CODE
B-52:	B52G
Mig 27:	MG27
Su 27:	SU27
F-111 F:	F111
A-10:	A10A
TU-20:	TU20
AWAC:	AWAK
F-117a:	F117
DC-10:	DC10



Petites précisions: Le tableau de bord ne change pas (toujours celui du F/A-18), ni les vues depuis l'appareil, mais les vues extérieures montrent l'appareil piloté (le F-111 vaut le coup d'œil...). Par contre, le comportement de l'avion (vitesse maximum, accélération, vitesse de décrochage et vitesse ascensionnelle) est modifié. Les réservoirs sont toujours bien remplis (trop peut-être). L'armement change également, par exemple le B-52 possède uniquement des bombes. L'éjection est parfois impossible (B-52 et DC-10), ce qui est somme toute normal. Si on reste en pilotage automatique, l'avion remplit sa mission comme prévu dans le programme normal. Le F/A-18 reste toujours cloué au sol (pas de pilote...). Les missions réussies ne sont pas prises en compte dans votre cursus victorieux. Have a nice flight!

Etienne Pilorget

QUARANTINE

Pour commencer avec 10000$ et avoir accès à l'armemement, il faut prendre le langage Anglais et faire B, C, B, A et START. Vous n'avez plus qu'à commencer la partie et accéder à l'armement.

Didier François

JOHN MADDEN FOOTBALL



Pour voir le jeu de l'ordinateur: Pendant la pause, faites B, L, A, B. Appuyez sur A et X pour revenir au jeu.

Noël Matthieu

TERMINAL VELOCITY



Avec PC Tools, éditez votre sauvegarde (save1.dat par exemple), puis modifiez les valeurs suivantes : Au secteur 231, à partir de l'octet 256, les 4 premiers octets correspondent aux munitions de la première arme (FF FF FF FF donne munitions infinies). Le 5ème octet correspond à l'état de l'arme (01 pour état normal, 02 pour surpuissant). Faites de même pour les autres armes : il y a 8 octets d'écart entre chaque arme (la première débute à l'octet 256 et est codée sur 5 octets, la seconde débute à 256+8=264, la troisième à l'octet 272, jusqu'à la dernière à l'octet 424). Pour avoir l'AFTERBURNER au maximum, mettez FFFFFF à l'octet 432.

Valéry Gelez

ASTÉRIX, LE DÉFI DE CÉSAR



Pour avoir un petit tableau secret, il suffit de cliquer sur IDÉFIX qui se trouve juste à côté du tableau d'options.

The best

SYSTEM SHOCK

Codes pour cartouche Action Replay
+SSHOCK28317406 = medi-kits infinis
+SSHOCK2832BA0A = missiles infinis (objet 2)
+SSHOCK2832BF00 = sparq beam infini (objet 3)
+SSHOCK282EE4FF = vie infinie
+SSHOCK282EF4FF = énergie infinie

Ryu

WOLFENSTEIN

Voici une serie de 8 cheats-modes pour le jeu Wolfeinstein 3D sur Power Macintosh. À taper pendant le jeu (azerty, minuscules):

Effets:	Code à taper
BURGER	Pour obtenir les 6 armes (touches 1-6 keypad ou TAB)
LEDOUX	Invincibilité
WOWZERS	99 bullets
XUSCNIELPPA	99 bullets (l'un après l'autre, donne 999 balles)
SEGER	Toutes les clés
IDDQD	Annuler effets LEDOUX
MCCALL	Accès au niveau 2
APPLEIIGS	Accéder à la carte avec le point (virgule américaine) du pavé numérique. Les passages secrets sont indiqués par la tête du héros à la place du mur.

Paul Peton

GUIDE




RÉPONSES MICRO

On vient de me donner un 386 SX 20. Je ne connais pas grand chose dans les ordinateurs, mais assez pour savoir que c'est un vieux modèle. Je voudrais lui rendre une 2ème jeunesse pour pouvoir y mettre un lecteur de CD-ROM. Est-ce possible? Si oui, que dois-je faire?
Jérémy

Rien n'empêche de mettre un lecteur de CD ROM dans votre PC 386 SX 20: un seul connecteur d'extension ISA libre suffit. En effet, vu leurs faibles performances en taux de transfert, même les meilleurs CD ROM (un sextuple vitesse ne transfère que 900 ko/s) ne necessitent pas des bus comme le VLB ou le PCI. Les unités CD-ROM offrant le meilleur rapport prix / performance sont actuellement les quadruple vitesse IDE. Tout le problème est de savoir ce que vous comptez faire de votre PC. Si c'est pour utiliser des jeux récents sur CD-ROM, il est clair qu'un 386 SX 20 sera insuffisant pour animer à vitesse raisonnable les dernières productions bourrées de 3D mappée et là un gros changement s'impose (au minimum, passer à une carte mère 486 DX2 66 équipée d'une carte graphique VLB et de 8 Mo de RAM). Par contre, si vous n'êtes pas trop exigeant, un 386 SX 20 reste une machine utilisable avec de nombreux logiciels ludiques ou utilitaires.

J'ai une carte graphique Cirrus Logique 5428 VLB intégrée à ma carte mère. Je souhaite en avoir une plus performante mais malheureusement je n'ai pas de slot au format VLB (ISA seulement). Alors en cherchant un peu, j'ai vu la Diamond Speedstar 64 au format ISA et sur l'emballage, ils prétendent être plus rapide sous Windows que la version VLB (???). Sera-t-elle plus rapide que ma C.L. 5428 VLB sous Windows et sous DOS. Existerait-il d'autres cartes ISA plus rapides? Aussi je me demandait si je pouvait faire cohabiter les deux cartes, étant donné que je ne peut retirer la première. Pourrais-je facilement passer de l'une à l'autre? Autrement, j'ai entendu parler d'un logiciel (miracle?) permettant d'accélérer sensiblement l'affichage sous Windows (Winspeed de Panacea). Est-ce une bonne alternative?
Yvan S.

Il est vrai que la Diamond Speedstar 64 est très performante (c'est une des meilleures), mais il est surprenant que la version ISA soit plus rapide que la version VLB, surtout si elle emploie le même processeur que la version VLB. A notre connaissance, les cartes graphiques VLB sont toujours supérieures en vitesse aux cartes ISA classiques, il n'est donc pas prouvé que cette carte soit meilleure que vôtre carte actuelle. Les cartes graphiques se connectant à un bus VLB ou PCI sont beaucoup plus rapides que les cartes se mettant sur le bus ISA pour plusieurs raisons: Le goulot d'étranglement en vitesse d'affichage est plus la vitesse de transfert des données entre carte graphique et microprocesseur que le fait de la puissance de la puce spécialisée sur la carte graphique (même si c'est également important). Pour en venir aux chiffres: Le bus ISA est un bus 16 bits qui est cadencé à une fréquence moyenne de 8 Mhz alors que le bus VLB est un bus 32 bits cadencé à la fréquence externe du microprocesseur (33 Mhz pour une machine 486 DX2 66 ou DX 33, 40 Mhz pour un DX40 ou DX2 80). On voit tout de suite qu'avec un bus VLB à 33 Mhz, la carte graphique peut envoyer et recevoir ses données 8 fois plus vite qu'une carte ISA. Pour le bus PCI, les rapports sont du même ordre, à la différence qu'il s'agit d'un bus utilisant une fréquence de fonctionnement fixée à 33 Mhz quelque soit la vitesse du microprocesseur (oui, un bus VLB cadencé à 40 ou 50 Mhz est plus performant qu'un bus PCI). Le meilleur moyen de vérifier les performances de la carte ISA est encore d'utiliser un programme de test des capacités graphiques (Winbench ou autre) sur votre machine et d'aller comparer chez votre revendeur. Tout le problème, si vous trouvez une carte ISA plus rapide que votre carte actuelle (tâche déjà difficile), c'est que cette carte sera très certainement onéreuse. De plus, les gains de vitesse risquent d'être marginaux. Si vous disposez d'un moyen de désactiver la carte graphique intégrée à votre PC (cavalier) il n'y aura évidemment aucun problème de cohabitation, le cas inverse crée parfois des conflits, mais en général, on arrive à avoir 2 cartes en même temps (avec une seule sortie active à la fois). Dans votre cas, l'accélérateur graphique logiciel semble être la meilleure solution. En effet, ce type de programme remplace les routines graphiques existantes (ici les routines d'affichage Windows) par d'autres, optimisées et plus rapides. Les gains en performance obtenus par ce principe peuvent être substanciels. Le revers de la médaille étant d'éventuels problèmes d'incompatibilité avec certains logiciels qui utilisent les routines graphiques de manière peu orthodoxe (heureusement, cette race de programmes est en voie d'extinction).

Je viens d'acheter d'occasion un PC à base de 386 33 Mhz pour qu'il me serve de machine d'appoint. Seulement voilà, je n'est pas de notice avec cet engin et je suis bien em..... Car j'essaye de me refaire un PC opérationnel à partir de divers bouts récupérés à droite et à gauche et il faut absolument que j'accède au menu de SETUP pour mettre tout en place. Hors la touche ESC qui y donne accès habituellement ne marche pas? Alors, panne ou autre problème? Comment faire? Qu'est ce qu'un ZIF et comment puis-je savoir si mon PC en a un?
CrazyZIF

Non, ce n'est probablement pas une panne mais plutôt que vous n'utilisez pas la bonne combinaison de touches. Dans presque tous les cas, l'appui sur la touche ou combinaison de touches menant au SETUP doit s'effectuer immédiatement après allumage du PC (avant lancement du DOS). Pour un BIOS AMI, le SETUP s'obtient par la touche DEL ou SUPPR. Pour un BIOS Award utilisez "Ctrl-Alt-Esc", ESC pour un BIOS DTK, pour un PS/2 faites "Ctrl-Alt-Ins" et pour les BIOS Phoenix utilisez "Ctrl-Alt-Esc ou Ctrl-Alt-S". ZIF signifie Zero Insertion Force soit en français: force d'insertion nulle. C'est ainsi que l'on appelle les supports processeur qui permettent l'insertion/extraction du microprocesseur sans avoir à appuyer ou tirer sur la bête comme un malade, avec les risques de pattes pliées qui peuvent en résulter. Ils sont reconnaissables au levier latéral qui permet de bloquer/ débloquer les pattes du processeur dans le support. Ce style de support est prévu pour permettre une évolution facile au niveau des processeurs par simple remplacement. Notez que dans le cas d'une machine prévue pour une évolution par utilisation d'un "overdrive", le nouveau processeur utilise un deuxième support, autre que le processeur original. En effet l'overdrive est prévu pour fonctionner en même temps que votre processeur original.

RAM, BIOS, RLL ?, SCSI??, EISA???, DMA !, Quoi ? Vous ne parlez pas encore couramment "computer" ? Mais alors, comment comprendre votre engin favori ? Faut-t-il attendre qu'il apprenne à parler "humain" ? S'il tousse, l'IRQ est-il grippé ou l'HDD n'a-t-il pas encore attrapé un virus avec ses mauvaises fréquentations ? S'il fume, est-ce par excès de nervosité VLB, ou simplement une surchauffe CPU ? Voilà de bien cruelles questions. Reprenez le dessus, montrez à la machine qui est le plus fort ! Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques, nous traduirons. Écrivez à : Joystick REPONSES MICRO, 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex.

Armez vos Héros, Préparez vos Troupes, Révisez vos Sorts, un Royaume vous attend...

HEROES of Might and Magic







Des dizaines d'heures de jeu !

18 scénarios avec niveaux de difficulté configurables !

4 modes de jeu : réseau, modem, hot seat ou contre l'ordinateur !

4 campagnes de guerre riches en rebondissements !

Graphismes en SVGA d'une finesse exceptionnelle !

Joystick : 89% Courez l'acheter avant qu'il ne soit en rupture de stock !

PC Team : 89% ...Graphiquement très réussi et doté d'une bande son et d'effets sonores géniaux.

CD Média : 9/10 Prenez garde : si vous essayez ce jeu, vous risquez de ne pas pouvoir vous en détacher pendant plusieurs jours. Non stop.

PC Loisirs : ★★★★ La richesse de ce jeu et la facilité avec laquelle on rentre dans le vif du sujet font de ce titre de New World Computing un petit chef d'oeuvre.



Bientôt disponible sur CD-ROM PC en version française

NEW WORLD COMPUTING, INC®

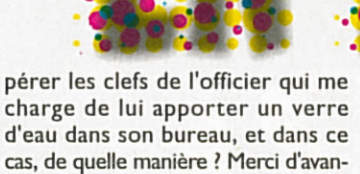


28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil
Tel : (1) 48 18 50 00 - Fax : 48 57 07 41

GUIDE

EN DÉTRESSE





QUESTIONS

WIZARDRY VII, EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)

Dans Wizardry, je suis bloqué au tréfonds de l'île cube, par les cristaux qui s'illuminent (dragon, egg, tower, etc.). Dans EOB3, quelqu'un a-t-il trouvé une utilité à la sphère "Morning light", parce que moi... Aidez-moi, s'il vous plaît !!

Réf.: N°6501, Hellangel

LA DAGUE D AMON RA (PC)

J'ai eu bien du mal à atteindre l'acte 5, j'approchais de la fin de ce super jeu et clac !, une énigme me tombe sur le nez : "Quelle est la pièce que l'on quitte sans en sortir ?", ben oui, c'est quoi cette pièce ? Help me please.

Réf.: N°6502, Mario Trentini

BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

Quelqu'un pourrait-il m'aider dans Betrayal at Krondor ? Au chapitre III "The spider and the silver glass" : À silden, un pirate me dit qu'il y a certainement un capitaine de vaisseau à Krondor qui pourrait m'indiquer d'où viennent l'araignée et la longue-vue. Seulement, il n'y a personne à Krondor pour me parler de ces deux objets. Je me suis baladé de Krondor a Highcastle, visitant tous les bleds, les souterrains, et rien qui pourrait me faire avancer dans ce superbe jeu.

Réf.: N°6503, Olivier

UNDER A KILLING MOON (PC)

Chez Eddy Ching, je n'arrive pas à ouvrir le coffre-fort. J'ai regardé dans la rubrique "indice", il est noté : "Prenez le fax d'anniversaire". Qu'est-ce que c'est que ce bidule ? J'ai fouillé toutes les pièces de fond en comble, et je ne trouve rien. Aidez-moi ! Je vous en supplie !

Réf.: N°6504, Christophe

OPERATION STEALTH (PC)

Dans la base sous-marine, comment réussir à ouvrir la chambre forte fermée par une serrure à empreinte digitale ? Faut-il récupérer les clefs de l'officier qui me charge de lui apporter un verre d'eau dans son bureau, et dans ce cas, de quelle manière ? Merci d'avance !

Réf.: N°6505, Yann

DRAGON LORE (PC)

J'en ai ras le bol ! La sorcière papillon me donne une clé et me dit d'aller au tunnel. Mais il est où ce tunnel ? De plus, je ne comprends rien au système des engrenages. Je sais qu'il faut un sceau ou quelque chose comme ça, mais où le trouver ?

Réf.: N°6506, EVIL

ALONE IN THE DARK 3 (PC)

Je suis totalement bloqué dans le difficile mais néanmoins excellent Alone In The Dark 3. Après être monté sur le toit du saloon, j'ai tué Lone Miner avec une balle en or et j'ai récupéré le sac de scorpions, la Gatling et les cartouches ainsi que le sac de pièces d'or (en utilisant le fouet sur Lone Miner). Ensuite, je suis entré dans l'espèce de cabane en tirant sur la porte. J'ai utilisé la corde vaudou pour stopper le sortilège, et la porte s'est refermée derrière moi. Je ne peux plus rien faire et le levier est bloqué ! Comment sortir de cette pièce ? Peut-on remettre en place la trappe qui a basculé en utilisant la corde vaudou ? Je lance un appel au secours à tous les "Alone in the darkistes" !

Réf.: N°6507, TEXOL

GUILTY (PC)

Arg !!! Siouplaît, aidez-moi ! Je suis coincé dans ce $"#~@¤ de jeu depuis des mois !! Avec Jack, je suis sur Gelt, mais impossible d'entrer. L'hôtesse refuse de me laisser entrer dans le casino. Aurais-je oublié de faire ou de prendre quelque chose ? (j'ai le badge, le fil, le tournevis, la clé à écrous, la peluche, l'extincteur et le bidon). Avec Ysanne, sur Broygus, j'ai réussi à remplir la seringue de poison, mais comment m'en servir ? Et sur Gelt, Tennent me confisque toujours mon vaisseau et je ne sais pas quoi faire après. Alors que faire ? Merci d'avance.

Réf.: N°6508, DJI BI

RÉPONSES

DRAGON SPHERE

Réf.: N°5711, Stéphanie

Pour démontrer une habileté de shifter, il faut guérir le monstre. Une fois que tu as donné le "Soptus Soporific" aux gardes et qu'ils sont inconscients, guéris-toi avec la poupée. Rentre dans la caverne aux shifters, va vers l'est. Une fois l'animation finie, va à l'ouest. Tu tombes sur le monstre gélatineux qui bloque le passage vers le village. Utilise la poupée pour le guérir à son tour, en démontrant ainsi tes capacités de shifter. Ensuite, n'oublie pas de parler à la femme assise près de la cabane. Bonne chance pour la suite !

Aquecoucou

POLICE QUEST IV

Réf.: N°5907, John Carey

Dans P.Q. IV, après avoir filé l'os à Sam Nobles, il faut aller dans votre bureau pour remplir un formulaire 3.14 qu'il faudra ensuite donner à Hal. Normalement, si vous retournez à la morgue, une animation vous permettra de changer de jour !!

The Bitmap Father

CURSE OF ENCHANTIA

Réf.: N°6003, Alain Demay

Une fois sur le nuage, il faut récupérer le sac, mais le vent vous repousse ! En partant de l'autre côté, le vent vous pousse en direction du sac. Prenez le sac et sautez du nuage.

TBF

SYSTEM SHOCK

Réf.: N°6103, Firehawk

Pour réussir à éjecter le virus qui se trouve au niveau 6, il faut que vous passiez par le niveau 3. En effet, un relais est défectueux au niveau 6. Il y a seulement cinq pièces à visiter. Au nord-ouest, vous trouverez un relais de commande qu'il faut remettre en état, grâce à un démodulateur que vous trouverez dans une salle sur la gauche. Pour l'identification rétinienne, trouvez une tête coupée en bon état et cliquez dessus devant le panneau de contrôle. Retournez au niveau 6, où se trouvent 3 serres. Il faut toutes les visiter pour enclencher manuellement la procédure d'éjection, avant de valider le tout dans la salle centrale. Commencez par faire un tour dans le cyberspace, histoire de faire le plein en données et en softs. De retour dans le monde réel, continuez votre exploration. Attention à la serre Bêta, qui est contaminée. Vous trouverez une bio-combinaison au niveau 5, puis au niveau 4. Une fois les 3 serres visitées, rendez-vous au système central. Prenez le long couloir séparé par les 4 portes iris, et au bout à droite, sur votre gauche, vous trouverez un autre couloir qu'il faut emprunter en vous baissant. Dans la salle des ordinateurs, détruisez tout en prenant soin de noter le numéro qui apparaît. Dans la grande salle, actionnez le bouton de façon à ouvrir un passage, puis actionnez le levier qui débloquera les serres. Retournez ensuite près de la serre Bêta et éjectez-la. En ce qui concerne le niveau R, le code pour détruire le réacteur est différent à chaque jeu. Le code lui-même se compose de tous les numéros que vous avez trouvés dans les salles d'ordinateurs détruites.

Yann

EYE OF THE BEHOLDER 3

Réf.: N°6108, Hellraiser

Surtout ne vous énervz pas !! D'abord, ne touchez pas à ce truc à la main (vous avez remarqué !). Il vous faut, pour détruire cette chose, un bâton. Un bâton qui est posé au sol, dans une pièce à la configuration bizarrement similaire. Il s'agit du "staff of life", qui n'est pas très loin de l'endroit où vous vous trouvez. Utilisez-le sur la "chose", et zou !! disparue. Cela libèrera l'accès à une porte étrange, où vous devrez accrocher le bouclier appelé "Sun Mask". Derrière cette porte vous attend un téléporteur, et celui qui vous a amené jusqu'ici... J'espère aussi que vous avez l'épée de Delmair en votre possession (dhauzimmer) ; cette dernière, entre les mains du paladin, vous sera d'une très grande utilité. Bonne chance !

Hellangel

Bon, alors là, ce mois-ci, pas de petite tirade sur les vertus de l'entraide entre joueurs et aventuriers. On se la fait sobre, là, hein coco... On y va. Toi y en a coincé dans jeu ? Toi y en a décoincé en moins de deux ! Prends stylo et marque tes malheurs, marque aussi réponse pour aider copains. Toi décoincer eux et eux décoincer toi, nous décoincer vous en publiant, et tout le monde y en a être décoincé et content. Y en a être vraiment très content, mais alors très très content. Pour décoincer Poste, écrire lettre à : Joystick, En Détresse, 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois Perret Cedex.

SOLUTION

Vu le nombre de messages Minitel qui affluent de toutes parts, vous êtes encore nombreux à galérer dans ce splendide jeu aux actions peu nombreuses mais très compliquées. Un petit point de détail qui a son importance pour la clarté de ce qui suis : quand je dis G, allez à gauche. Quand je dis D, allez à droite. Quand je dis A, avancez tout droit. Quand je dis R, reculez. Quand je dis AVFVCPEDBALCDMP, allez vous faire voir chez Plumeau et dites bonjour à la concierge de ma part.

The Last Dynasty

la solution

Mel et Dok étaient deux enfants trouvés un beau jour au milieu de nulle part. D'où viennent-ils ? Vous le saurez dans quelques lignes. Sont-ils frères ? Toujours est-il qu'ils n'arrêtent pas de s'engueuler. Passionné de technologie moderne, Dok fait diverses expériences pour entrer en contact avec les extraterrestres. Le pire, c'est qu'elles sont concluantes. Ils embarquent donc dans un vaisseau spatial qui leur donnera l'explication de leurs origines. Ils viennent effectivement de l'espace, et chacun d'entre eux possède la moitié de l'intégrale connaissance. Il faut réunir les deux hommes pour leur prendre le bien le plus précieux de l'univers, l'IC (Intégrale Connaissance). Malheureusement, ce crétin de Dok s'est fait piquer la sienne le mois dernier, et elle est tombée auprès de vilains méchants pas beaux, et poilus de surcroît. La mission de Mel est alors très simple : buter le plus d'ennemis possible et détruire la partie de l'intégrale connaissance détenue par les vilains. Ce jeu alterne phases d'aventure et parties d'arcade, même si ces dernières doivent être menées d'une manière fort stratégique.

DÉBUT

Cliquez sur l'icône Last Dynasty pour lancer le jeu. Ah ben oui, on fait les choses à fond ! Patientez quelques instants, initialisation en cours ! Bon, passons ! La simulation n'est pas trop difficile, c'est juste pour vous faire prendre en main les commandes. Vos ennemis sont immobiles et ne vous tirent pas dessus. Utilisez vos missiles pour aller plus vite. Après, on passe aux choses sérieuses.

1ERE MISSION :

Trois vaisseaux à abattre, du gâteau ! Après l'entrevue avec votre père, vous ne pourrez rien faire jusqu'à la 2ème mission où il vous faudra sortir un camarade d'une bien fâcheuse posture. Ça reste encore assez simple, mais il faut aller vite pour éviter que votre allié se fasse détruire. Après que vous ayez détruit vos trois premières cibles, votre nouvel ami, le ferrailleur, ira détruire le gros porteur. Vous n'aurez plus qu'à détruire un 4ème vaisseau.

Là vous avez le choix entre trois planètes :

Xymandi :

A: Pas de difficulté majeure, d'autant plus que les ferrailleurs sont très efficaces. Ils enlèveront le mouchard de votre vaisseau.

B : Utilisez vos missiles pour détruire un maximum d'ennemis rapidement. Attention, la barge apparaît sur votre radar comme un ennemi et, est-ce un bug, à la fin de la mission vos coéquipiers lui tirent dessus !

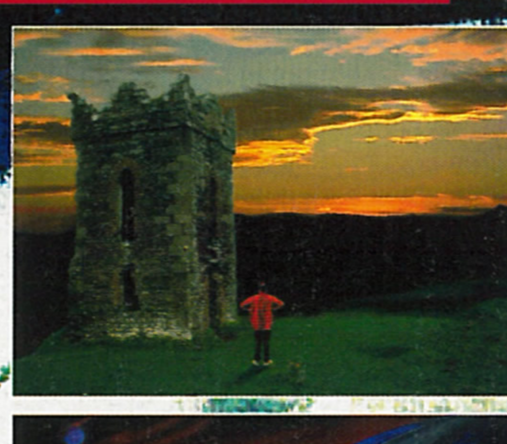
Ridach :

Cette mission n'est pas de tout repos. Longez le satellite et avancez tout droit pour échapper à son influence. Quand le convoi arrivera, détruisez l'escorte, 3 cargos, puis suivez la barge. Attention, ça va accélérer au moment où vous repasserez à côté du satellite.

XB4 :

Commencez par sélectionner vos missiles et ne détruisez pas la barge ! Tirez sur tout le reste. Suivez la barge. Après cela, la partie aventure commence : insérez CD 2 !

Descendez vers le niveau -1 D, A, G, A, A, G, G. Entrez dans la colonne. Examinez le bureau, ouvrez le tiroir et prenez le bracelet. Sortez. A. Il est possible ici de revenir directement au niveau 1. Allez-y. A, ouvrez la porte. Fouillez le fauteuil et prenez la carte. Utilisez cette dernière sur le lecteur de droite et votre bracelet sur l'autre lecteur, juste dessous. Tapotez sur le clavier. Votre bracelet est mis à jour. Sortez, A, redescendez au niveau -1, D, A, D, A, G et prenez l'ascenseur dans la colonne centrale. Montez. A, G, direction la salle de commandes. Ouvrez la porte, A, D, tirez sur la caméra avec votre laser. G, G, A. Dans l'armoire, prenez le fusible et tirez la manette. R, G, A. Ouvrez l'armoire d'en face et faites la même chose : la manette se casse. Sortez et faites feu sur le garde. Tiens, un envahisseur ! Sortez pour de bon cette fois-ci. G, A, passez la porte, D, A, D, ouvrez la porte. Derrière le comptoir (A, G, A, A) prenez les bris de verre (il faut examiner les miroirs), une bouteille que vous aurez remplie d'eau en l'utilisant sur le robinet. Allez dans la salle d'entretien : G, A, ouvrez la porte. G, A prenez la peinture et le fil électrique, puis passez dans la salle d'à côté. Rapidement : A puis G, et sans perdre de temps, approchez du panneau de commande électrique. Utilisez le fil électrique sur le circuit central du bas. Reculez et envoyez la bouteille d'eau sur le robot. Dans le tiroir du bureau, vous n'avez plus qu'à prendre le tournevis. Sortez de la salle d'entretien. A, A, A, G, montez l'escalier : vous êtes au labo. D, A, D, A. Examinez les papiers sur le bureau (à droite quand vous entrez) et sur le même écran, placez vos petits bouts de verre sur le rebord. R, D, A, A. Utilisez l'objet que vous venez de prendre sur le bureau pour prendre une capsule. R, D, A. Examinez le laser et ouvrez le boîtier dans lequel vous placerez un fusible. Fermez et tirez. Avancez jusqu'au robot détruit. Utilisez votre peinture sur les capteurs de chaque côté de la porte. Reculez et avancez, traversez la salle du robot, un couloir, et dans le salon prenez le joint derrière le canapé. Sortez par la porte rouge pour arriver dans l'entrepôt. A, D, A, A. Prenez le vérin. R, G, A, A, D, A, D, utilisez le tournevis sur la grille. Revenez au treuil et utilisez sa télécommande. Sortez par la porte que viennent d'utiliser les deux gardes et allez dans la pièce en face. Allez fouiner dans l'armoire et prenez le scaphandre. Sortez. D, A, G, A, D, A, D. Utilisez votre scaphandre sur le joint d'étanchéité, dirigez-vous vers l'aquarium et... mais non ne plongez pas dedans ! Mettez le scaphandre et utilisez votre capsule sur le couvercle de l'aquarium. Deux de moins ! Allez au fond de la salle, montez les escaliers et prenez le circuit imprimé sur le bureau. Sortez de la salle de repos pour aller dans la deuxième salle de labo, là où vous avez détruit le robot avec le laser. G, A, A, A, A, D, montez les escaliers, D, A, A, A, A. Utilisez la carte imprimée sur le lecteur de gauche et la carte magnétique sur celui de droite. Touchez le clavier, R, G, A puis dirigez-vous vers la sortie. Ouvrez la porte, D, A, D, montez les escaliers, A,G, A, G, cliquez sur le centre de transfert. La bidouille habituelle : la carte magnétique dans le lecteur, le bracelet dans l'autre et on tripatouille le clavier. Eh hop, un beau bracelet mis à jour. R, A, D, A, ouvrez la porte, A, D, A, A. Ouvrez la porte de l'ascenseur, descendez, sortez. G, A et dirigez-vous vers le pylône. Utilisez votre vérin sur l'armoire. Déplacez ensuite cette dernière. Allez vers le niveau -2, G, A. Prenez le trépied, R, G. Montez et sortez de la salle. A, D, ouvrez la porte. Utilisez le trépied sur le vérin et placez l'ensemble devant le bouton de l'ascenseur. Attention, il va falloir aller vite. Cliquez sur le vérin et enclenchez la minuterie. R. Montez, sortez, A, A, montez les escaliers, D, A, A, A, D, A, A, A, D, A, A (la porte rouge), A, A, utilisez la télécommande, le crochet, la télécommande à nouveau, A, D, niveau -1, D, A, G, A, A, G, G, vers le pylône, vers le niveau -2, A, G, allez sur le contrepoids de l'ascenceur. D, A, D, D, A, G, entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Appuyez sur le récepteur d'énergie et tirez à l'aide de votre laser. Voilà, mission accomplie. D, A. Voilà, l'aventure est finie ; pour vous détendre ou vous défouler, quelques missions de combats pour parfaire votre parcours.



Léo de Urlevan



DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente uniquement par correspondance

LECTEURS CDROM

- Lecteur CDROM MITSUMI 2xV FX 001D .... 520 F
- Lecteur PANASONIC DV CR 562 B .... 550 F
- Lecteur CDROM MITSUMI IDE 4xV .... 950 F
- Lecteur CDROM PANASONIC IDE 4xV .... 990 F
- Lecteur CDROM PIONEER IDE 4xV .... 1.290 F

Kits Multimédia, Cartes Sons

- Kit lecteur CDROM Mitsumi 2x FX-001 D, interface + 3 jeux, Rebel Assault VF, Dragon Lore VF, Armored Fist VF .... 890 F
- Maxi Sound CD 2x : Pana 2x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux ..... 1290 F
- Maxi kit 4x: Pana 4x, Dark forces + Under killing moon vf. 1390 F
- Maxi Sound CD 4x : Pana 4x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux ..... 1990 F
- Carte son Maxi Sound Wave 32 FX .... 850 F
- Maxi Sound Korg Wave 32 .... 1.150 F
- Carte Maxi KORG Wave 32 .... 720 F
- SoundBlaster 16 Value IDE .... 575 F
- SoundBlaster 16 PRO ASP .... 890 F
- SoundBlaster AWE 32 Value .... 1.150 F
- SoundBlaster AWE 32 + micro .... 1.590 F

ENCEINTES

- CP 55 2x2W .... 65 F
- MLi168 2x3,5W 125 F
- MLi691 2x4W .... 175 F
- SW 30 2x25W .... 195 F
- Enceintes 2x80W 390 F

JEUX PC CDROM

- 11 TH HOUR VF .... Tél.
- 7TH GUEST NF .... 89 F
- A4 NETWORKS VF .... 299 F
- ACES COLLECTION NF ..... 339 F
- ACES OF THE DEEP VF ..... 249 F
- ACES OVER EUROPE NF ..... 49 F
- ACROSS THE RHINE VF .... 325 F
- Action Soccer Vf + gamepad . 265 F
- ACTUA SOCCER VF .... 315 F
- ALIENS VF .... 365 F
- All New World of Lemmings 195 F
- Alone in the Dark 3 + 1 VF ... 299 F
- APACHE LONGBOW VF .... 375 F
- ASCENDENCY VF .... Tél.
- Astérix: Le défi de César Vf.. 285 F
- ATARI 2600 Action Pack ...... 189 F
- BATTLE BUGS VF .... 195 F
- BATTLE ISLE 3 NF .... 345 F
- BIOFORGE VF .... 295 F
- BUZZ ALDRIN'S NF .... 99 F
- CAESAR 2 VF .... 320 F
- CHAOS CONTROL VF .... 289 F
- CIVIL WAR VF .... 349 F
- Command & Conquer VF ..... 329 F
- COMMANDER BLOOD VF 195 F
- CREATURE SHOCK VF ...... 195 F
- CRITICAL PATH .... 65 F
- CYBERIA .... 249 F
- CYCLEMANIA .... 145 F
- DAEDALUS Encounter VF... 325 F
- DARK FORCES NF .... 285 F
- DARK FORCES VF .... 335 F
- DAWN PATROL VF .... 195 F
- DAY OF TENTACLE VF ...... 145 F
- DESCENT .... 229 F
- DESTRUCTION Derby NF ... 335 F
- DIGGERS VF .... 95 F
- DISCWORLD VF .... 145 F
- DOOM II NF .... 369 F
- DRAGON LORE VF .... 145 F
- DUNGEON MASTER 2 VF .. 369 F
- EARTH SIEGE VF .... 235 F
- ECSTATICA NF .... 125 F
- EF 2000 (TFX 2) NF .... 325 F
- FADE TO BLACK VF .... 345 F
- FLIGHT UNLIMITED VF ... 345 F
- FIRST ENCOUNTER VF ..... 269 F
- FULL THROTTLE VF .... 365 F
- FX FIGHTER NF .... 279 F
- GABRIEL KNIGHT VF .... 235 F
- GRAND PRIX VF .... 159 F
- GRAND PRIX 2 VF .... 345 F
- GOBLINS 1 + 2 VF .... 99 F
- GOBLINS 3 VF .... 149 F
- HELL NF .... 375 F
- Heroes of Might & Magic ..... 335 F
- HEXEN (Heretic 2) NF .... 335 F
- HI - OCTANE VF .... 295 F
- INCA VF .... 99 F
- INCA 2 VF .... 129 F
- INCA COLLECTION VF ..... 195 F
- INDY 4 VF .... 95 F
- INDY CAR RACING NF ...... 125 F
- INFERNO VF .... 195 F
- Internat. Tennis Open VF ..... 295 F
- ISHAR TRILOGY NF .... 285 F
- JAGGED ALLIANCE VF .... 295 F
- JEWELS of ORACLE VF ..... 295 F
- KING QUEST 6 NF .... 99 F
- KING QUEST 7 VF .... 325 F
- King Quest Anthology NF ..... 249 F
- KYRANDIA 2 VF .... 99 F
- KYRANDIA 3 VF .... 229 F
- LANDS OF LORE VF .... 99 F
- LARRY COLLECTION .... 249 F
- LAST DYNASTY VF .... 299 F
- LEMMINGS 3D NF .... 325 F
- Little Big Adventure VF ...... 335 F
- LEISURE LARRY 6 VF .... 235 F
- Le Secret des Templiers VF... 295 F
- LODE RUNNER VF .... 235 F
- LOOM NF .... 95 F
- LORDS OF MIDNIGHT VF. 335 F
- LOST EDEN VF .... 245 F
- LOST IN TIME VF .... 99 F
- LOST IN TIME 1&2 VF ..... 249 F
- MAD DOG MACCREE .... 145 F
- MAD DOG MACCREE 2 ..... 195 F
- MAGIC CARPET 2 VF .... 335 F
- MARCO POLO VF .... 255 F
- MARINE FIGHTERS VF ..... 185 F
- MECHWARRIOR 2 NF .... 345 F
- MEGARACE VF .... 95 F
- Micromachines 2 VF + Kit .... 265 F
- MORTAL COIL NF .... Tél.
- MORTAL KOMBAT 3 NF ...... Tél.
- MYST NF .... 195 F
- MYST VF .... 375 F
- NASCAR Track Pack NF ...... 175 F
- NBA LIVE 95 VF .... 325 F
- NEED FOR SPEED NF .... 325 F
- NHL HOCKEY 95 VF .... 295 F
- NOCTROPOLIS VF .... 295 F
- NOVASTORM NF .... 125 F
- OSCAR NF .... 95 F
- OUTPOST VF .... 235 F
- OVERLORD VF .... 99 F
- PATRICIAN NF .... 99 F
- PERFECT PINBALL NF ...... 175 F
- PGA TOUR GOLF 486 .... 325 F
- PHANTASMAGORIA VF ..... 415 F
- Pinball Dream Deluxe NF ..... 239 F
- PITFALL NF .... 345 F
- POLICE QUEST 4 VF .... 235 F
- Police Quest Collection NF .... 325 F
- PRISONER OF ICE VF .... 295 F
- PSYCHO PINBALL NF .... 279 F
- QUEST FOR GLORY 4 NF .. 235 F
- RAVEN VF .... 345 F
- REBEL ASSAULT VF .... 145 F
- REBEL ASSAULT 2 NF .... Tél.
- RISE OF THE ROBOTS ...... 120 F
- SAM & MAX VF .... 145 F
- SILENT STEEL VF .... 295 F
- SIM CITY NF .... 99 F
- SIM CITY Collection VF ...... 345 F
- SIM TOWER NF .... 299 F
- SPACE HULK NF .... 99 F
- SPACE QUEST 4 NF .... 99 F
- SPACE QUEST 6 VF .... 329 F
- SPACE QUEST Collection .... 249 F
- Star Trek : 25 th Annivers. ...... 99 F
- Star Trek Next Gen. VF .... 345 F
- STRIKE COMMANDER .... 99 F
- SUPER KARTS NF .... 195 F
- SYSTEM SHOCK .... 125 F
- THE DIG NF .... 345 F
- ULTIMATE DOOM NF .... 245 F
- ULTRA 3D PINBALL NF .... 285 F
- Under Killing Moon VF .... 369 F
- US NAVY FIGHTERS NF ...... 245 F
- US NAVY FIGHTERS VF ..... 335 F
- VIRTUA CHESS VF .... 299 F
- VIRTUAL POOL NF .... 295 F
- VOYEUR .... 295 F
- WARCRAFT 2 .... Tél.
- WARRIORS VF .... 249 F
- Werewolf vs Commanche VF 345 F
- WETLANDS VF .... 365 F
- Who Shot JOHNNY ROCK.. 175 F
- Wing Commander III VF .... 369 F
- Wing Com. Armada VF .... 269 F
- WIPE OUT NF .... 335 F
- WOODRUFF VF .... 235 F
- WORMS VF .... 275 F
- Z VF .... 285 F

VF : Jeu et notice en Français
NF: Notice en Français

CDROM DE CHARME GRATUIT

Pour tout achat de 3 CD de charme, DELTAROM vous offre un CDROM de charme au choix de la liste d'une valeur de 100 F maximum. Indiquez votre choix sur le bon.

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

- 101 Sex Positions Part 2 .... 220 F
- ASIAN HEAT .... 225 F
- BEST OF DIGITAL XTC .... 149 F
- BEST OF VIVID .... 220 F
- BLIND SPOT .... 112 F
- BROTHER AND SISTER .... 259 F
- BUSTING OUT .... 190 F
- California Day Dreamer .... 145 F
- CAMP DOUBLE .... 95 F
- CHEATING .... 148 F
- DIGITAL SEDUCTION .... 125 F
- DIRTY LAUNDRY .... 195 F
- Emmanuelle And Friends..... 259 F
- ENDANGERED .... 95 F
- FRAT GIRL DOUBLE DD . 159 F
- GRADUATION FROM F.U. 149 F
- GROUP THERAPY. .... 149 F
- HAMBURG SHOW GUIDE 125 F
- HIDDEN OBSESSIONS .... 125 F
- IMMORTAL DESIRES .... 112 F
- INDISCRETION .... 149 F
- INTIMATE JOURNEY .... 112 F
- MAIN STREET U.S.A .... 95 F
- MARRIED WOMAN .... 95 F
- MASK .... 148 F
- MODEL WIFE .... 225 F
- MYSTIQUE OF ORIENT ... 190 F
- MYSTIQUE OF ORIENT 2. 112 F
- NEW LOVERS .... 148 F
- New Machine 6 PAK (6 CD) 265 F
- NIGHT TRIPS (2 vol) ... 245 F/vol
- NIGHT VISION .... 149 F
- PARLOR GAMES .... 112 F
- PUT IN GERE .... 225 F
- SECRETS .... 175 F
- SEX .... 112 F
- SEXUAL OBSESSION .... 149 F
- SINFULLY YOURS .... 149 F
- SIZZLE .... 149 F
- STEAMY WINDOWS .... 148 F
- SURFER GIRL .... 95 F
- THE COVEN .... 148 F
- THE FACE .... 149 F
- THE SWAP TWO .... 148 F
- UP and Coming Executive ... 149 F
- WACS .... 195 F
- WEEKEND AT ERNIES .... 95 F

PC CDROM Photos

- ADULT PALATE 2 .... 225 F
- AMERICAN GIRLS .... 180 F
- AMERICAN GIRLS II .... 180 F
- ANIMATED LUST .... 85 F
- ASIAN PALATE .... 180 F
- BABYS IN HEAT .... 135 F
- BEAUTIES BODACIOUS ... 165 F
- BLONDE BOMBSHELLS ... 180 F
- BODACIOUS BEAUTIES .. 270 F
- BRABUSTERS .... 165 F
- CALIFORNIA BEAUTIES.. 270 F
- CARTOON FANTASY .... 95 F
- CYBER WHORES .... 125 F
- DAMSEL IN DISTRESS ...... 125 F
- DYNASTIC FLOWERS .... 85 F
- GIRLS OF VIVID .... 140 F
- LA TRAVIATA .... 85 F
- LUSCIOUS LESBIANS .... 145 F
- ONLY 20 .... 85 F
- ORAL ECSTASY .... 169 F
- ORIENTAL NIGHT .... 85 F
- PUSSY MANIA .... 165 F
- RUBBER PHANTASIES ...... 245 F
- SAKURA .... 85 F
- SAKURA 2 .... 85 F
- SEA, SEX AND SURF .... 195 F
- SOUTHERN BEAUTIES ..... 230 F
- Teenage Street Sluts .... 149 F
- VOLUPTUOUS VIXENS ..... 125 F
- WORLD'S BEST BUTTS .... 149 F
- WORLD's BEST BREAST .. 139 F

PC CDROM VIDEO

- BEACH GIRL .... 65 F
- CROWBERRY .... 65 F
- HENPECKING .... 59 F
- INSATIABLE WOMAN .... 65 F
- MEN'S CLUB .... 65 F
- OBSESSIONS .... 65 F
- PEARL MOVIE .... 65 F
- PINK LADIES .... 65 F
- PRETTY BABY .... 59 F
- SWEET SUMMER .... 65 F
- TABOO .... 65 F

JEUX INTERACTIFS

- CLUB CYBERLESQUE ...... 285 F
- DREAM MACHINE .... 295 F
- LE JEU DE L'OIE VF .... 285 F
- LOVE PYRAMID VF .... 295 F
- NIGHT WATCH (2 vol) . 225 F/vol
- PRIVATE PRISON VF .... 285 F
- SAM BOTTE VF .... 295 F
- SEX CASTEL .... 295 F
- SEX MOTEL VF .... 225 F
- SEYMORE BUTTS .... 295 F
- SPACE SIRENS .... 245 F
- SPACE SIRENS 2 .... 295 F
- STRIP POKER PRO VF ...... 289 F
- VIRTUAL VALERIE 2 .... 395 F
- VIRTUAL VIXENS .... 195 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Pontoise B 394 822 852

OFFRE SPECIALE : JEU CDROM GRATUIT

Pour tout achat de logiciels CDROM d'un montant supérieur à 800 F, DELTAROM vous offre gratuitement un jeu PC CDROM à choisir dans la liste ci-après. ATTENTION ! Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
CORRIDOR 7 - CRITICAL PATH - DIGGERS - Fly/Drive Spectacular - Gunship 2000
INDY 4 - IRON HELIX - NOVASTORM - OSCAR - PATRICIAN - REBEL ASSAULT
RISE OF THE ROBOT - Secret Weapons of Lutwaffe - Super Arcade Games.

Bon de Commande à expédier ou faxer à DELTAROM

SI

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date expiration CB _ _ / _ _ ☐ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

SIGNATURE

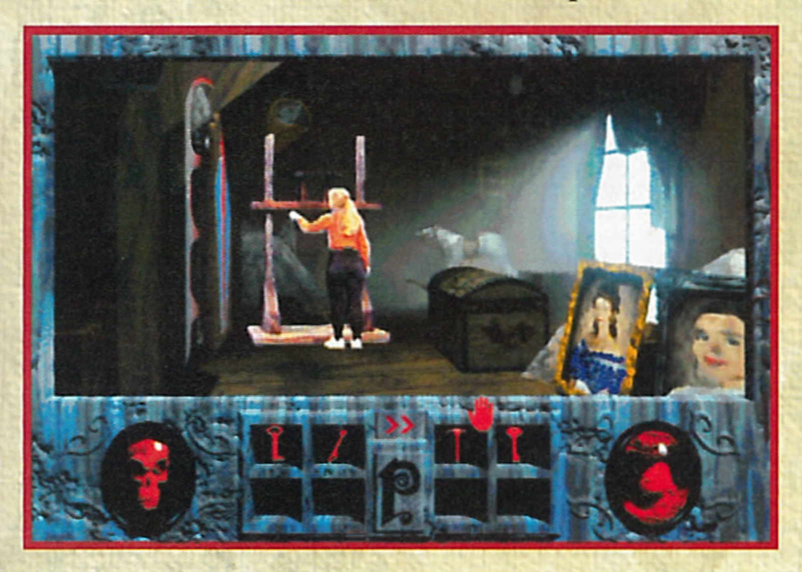
Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être effectuée par courrier (coupon de revue ou papier libre) et être réglée par chèque.

Phantasmagoria

la solution

Voici la solution du fabuleux jeu de chez Cocktel/Sierra. C'est une des nombreuses façons de terminer le jeu qui vous est retranscrite ici de la manière la plus directe.



Vous incarnez le rôle d'une célèbre romancière qui vient de s'installer avec son mari dans une magnifique maison assez éloignée de toute forme de civilisation. Cette maison a un passé très chargé de souvenirs plus horribles les uns que les autres. En effet, elle appartenait à un magicien mort depuis longtemps qui tua ses 5 épouses des manières les plus sauvages possible. Il était possédé par un démon, il en devint fou de haine. L'histoire commence réellement alors qu'Adrienne, venant de trouver un passage secret, ouvre une boîte. Celle-ci libère un démon qui vient s'implanter directement dans l'âme de son mari. Alors que celui-ci était l'homme le plus gentil du monde (dans des cas pareils, c'est toujours l'homme le plus charmant qui est possédé), il devient irascible, violent. Il va même jusqu'à violer sa propre femme, tuer le chat pour tout naturellement avoir envie de tuer sa femme à la fin. Adrienne réussira-t-elle à s'en sortir ? Anéantira-t-elle le démon ? C'est ce que vous saurez, non pas au prochain épisode mais en lisant cette soluce...

Chapitre 1

Levez-vous, allez dans la grande salle et passez par la porte située entre le piano et la cheminée. Avancez : fermée. Sortez de la maison et prenez la voiture. Entrez dans la maison portant l'enseigne Robert Thompkins et parlez avec l'homme plusieurs fois de suite. Quand il vous dit que vous pouvez faire comme chez vous, fouillez le petit meuble à côté du bureau et vous trouvez la clé. Retournez chez vous et placez-vous devant la porte qui était fermée tout à l'heure. Utilisez la clé sur la porte. Allez jusqu'au bureau. Prenez la statuette de chat et examinez-la plus attentivement, en lui bougeant l'oreille notamment. Approchez-vous de la cheminée jusqu'à entrer dedans. Utilisez la statuette (mécanisme sur la statuette) sur le fond de la cheminée. Entrez dans la brèche, approchez-vous, ouvrez le livre puis ouvrez la boîte. Le cauchemar commence...

Chapitre 2

Dans votre chambre, une étagère ; dedans, de l'argent. Prenez-le et allez en ville.Trouvez le magasin d'alimentation générale. Parlez au commerçant et donnez-lui de l'argent. Allez aussi dans le fond du magasin prendre un os dans le tonneau, c'est gratuit. Rentrez chez vous et allez faire un tour dans la grange. Jetez un coup d'œil aux casseroles. Rejoignez-le dans son labo photo, au premier étage. Vous lui donnerez son produit nettoyant.

Chapitre 3

Allez dans la grange. Montez à l'échelle et prenez la fourche que vous actionnerez sur le treuil. Utilisez le treuil. Rentrez chez vous. Dans la grande pièce du rez-de-chaussée, approchez-vous de la cheminée et prenez le journal. Allez dans la salle à manger, juste à côté. Approchez-vous aussi de la cheminée et prenez le tisonnier. Ouvrez la porte du débarras. Allumez la lampe, en cliquant sur celle-ci, soulevez le tapis. Utilisez le tisonnier sur la trappe. Descendez, utilisez les allumettes sur vous-même. Prenez le marteau sur le sol. Revenez dans la grange et montez sur l'échelle. Examinez le trou et utilisez le marteau sur le clou. Revenez dans votre maison et montez au deuxième étage. Juste à côté de l'escalier, une porte fermée : mettez le clou dans la serrure. Récupérez la clé en utilisant le tisonnier sur le bas de la porte. Utilisez la clé récupérée sur la serrure. Ouvrez la porte et à l'intérieur de la pièce, prenez le livre. Profitez-en aussi pour regarder par la fenêtre. Allez au village et dirigez-vous vers la petite maison, légèrement excentrée, à gauche de l'écran. Donnez l'os au chien, entrez et frappez à la porte. Frappez une autre fois et donnez le journal à la vieille. Après l'entrevue avec Malcom, rentrez à votre domicile.

Chapitre 4

Descendez dans le hall. Après l'entrevue avec la vieille, sortez dans le jardin et parlez avec son fils. Déplacez-vous dans un lieu adjacent et revenez sur vos pas. Reparlez-lui. Suivez-le (flèches : droite, haut-gauche, bas-gauche, bas-droite), il vous créera un passage bien utile. Allez donc vers la serre et prenez en chemin l'oculaire, le petit objet brillant dans le sable. Entrez dans la serre. Ramassez la truelle ! Utilisez l'oculaire sur la longue-vue et regardez dedans. Revenez à la maison et montez dans la tour. Utilisez le marteau sur les planches du mur et entrez dans le passage. Ouvrez le coffre et regardez à l'intérieur. Prenez la broche et regardez le reste ainsi que toute la pièce. Sortez et allez en bas des escaliers.

Chapitre 5

Dans ce chapitre, les images reflétées par les miroirs seront assez gores. Allez en bas des escaliers, puis à la grange. Après la scéance de spiritisme, allez dans la pièce en face de votre chambre. Cliquez sur la fontaine. Prenez le passage secret en cliquant sur le mur éclairé. Cliquez sur le panneau mural, avancez, actionnez la roue, allez tout droit (flèche bas-droite), avancez tout droit. Entrez dans la petite pièce à

Iles de Carno

1/ Chemin de Green House
2/ Arbre abattu
3/ Crypte
4/ Chemin de la crypte
5/ Pont
6/ Passage du jardin
7/ Grange
8/ Pont pour Marinland
9/ Passage
10/ Allée
11/ Porche
12/ Maison de Carno
13/ Porte de la salle à manger
14/ Mur du jardin
15/ Galerie
16/ Télescope
17/ Jardin officiel



Iles de Nipa-womsett La ville

1/ Magasin antique
2/ Bureau d'expertise
3/ Le phare
4/ Maison de Malcom
5/ Chemin pour la maison de Malcom
6/ Pont
7/ Magasin
8/ Parking



gauche de la scène. Ouvrez l'armoire et prenez la photo à droite du chapeau. Sortez de cette salle et ouvrez la porte menant à la salle.

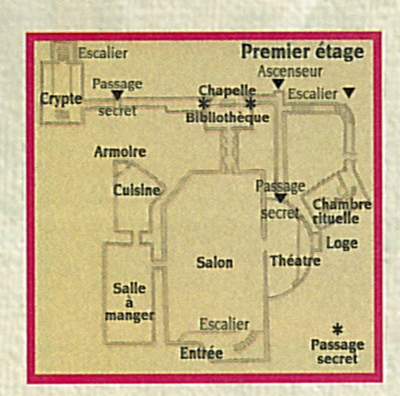
Chapitre 6

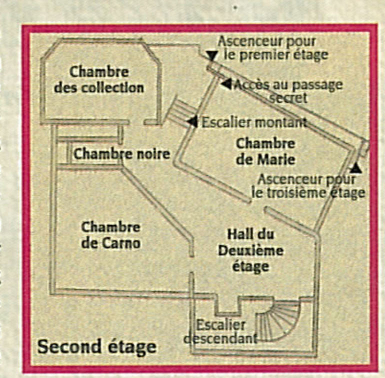
Allez au village voir le Malcom. En entrant, montrez la photo à la vieille. Allez chez l'antiquaire, regardez son meuble bas et donnez-lui votre broche. Rentrez chez vous !

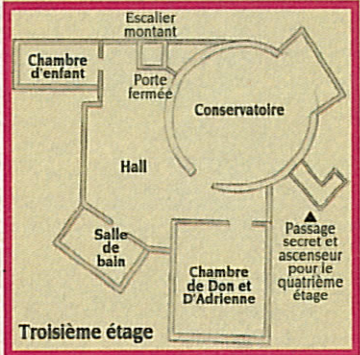
Chapitre 7

Dans un premier temps, n'entrez pas dans le labo photo. Allez dans la chambre d'enfant. Prenez le bout de verre. Dans la salle de spectacle, allez dans la loge et fouillez la veste de votre mari. Prête ? Euh... Prêt ? Allez dans le labo photo. Lorsque vous avez la main, saisissez-vous du liquide nettoyant et prenez le livre. Lorsque vous avez la main, prenez le personnage de Noël et utilisez-le sur lui. Tirez la manette de la chaise. Partez vers le passage secret en haut à droite, surtout pas par la porte principale, entrez dedans. Partez vers la droite (flèche droite). Agrippez-vous au tuyau. Baissez la poutre de la porte. Allez vers le rond central et utilisez le livre sur l'autel. Fouillez le cadavre. Utilisez le talisman sur le livre puis le morceau de verre sur vous-même. Vous n'avez plus qu'à placer la croix sur le talisman.

Remarque : Les plans fournis avec cette solution sont volontairement allégés. Ils indiquent simplement les passages d'une pièce à une autre. Je ne suis pas architecte, et il est très difficile de faire des schémas de demeures qui ne peuvent exister ! En effet, l'extérieur de la maison ne devrait pas posséder cet intérieur !







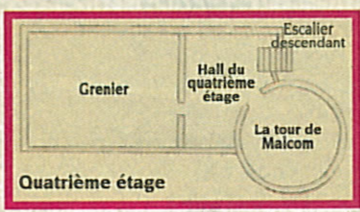


Illustration : Kendy

Le très attendu Rebel Assault II pointe le bout de son museau. Basé sur le même principe que le premier du nom, il comportera des missions plus variées, et la technique employée sera largement améliorée.

Certains passages sont très similaires à Rebel Assault 1.

EDITEUR : LucasArts
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Novembre

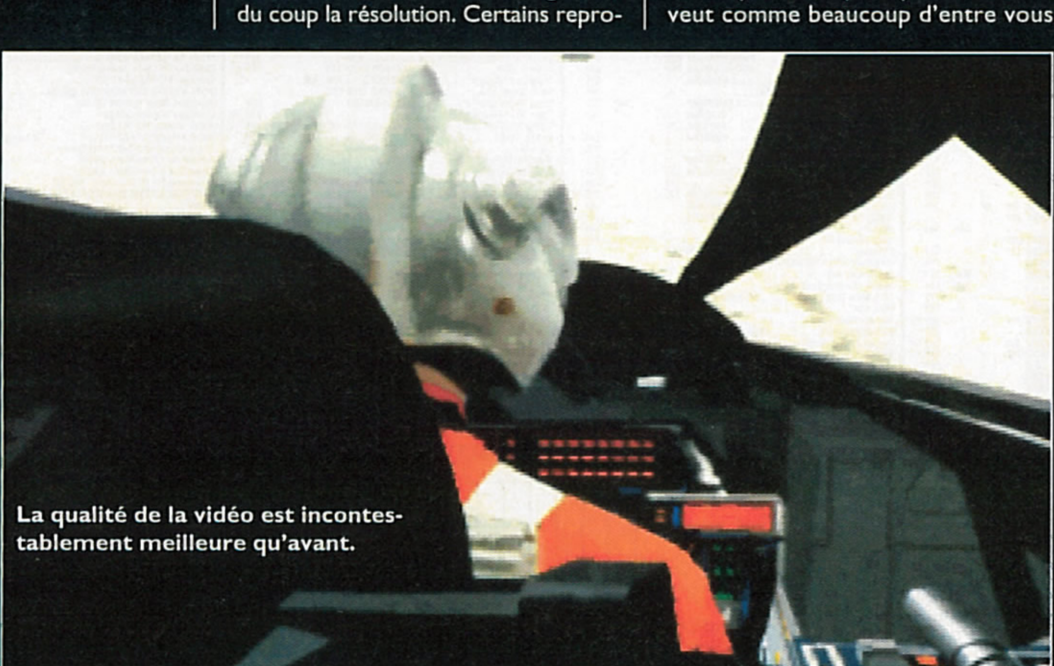
Saviez-vous que Rebel Assault faisait partie des plus grosses ventes de CD-ROM ? Rien d'étonnant quand on sait qu'il s'agit d'un jeu adapté de la Guerre des étoiles. Certes, vous répondrais-je. J'aurais très bien pu vous répondre autre chose, mais là n'est pas la question. Ce soft de tir a donc connu un vif succès malgré un graphisme moyen. Rappelez-vous : le système de compression n'offrait pas un rendu très fin, et de gros pavés apparaissaient lors de la lecture, dégradant du coup la résolution. Certains reprochaient également au jeu son manque de diversité. Il est vrai que l'on passait 90 % de son temps aux commandes d'un X-Wing à tirer sur tout ce qui bougeait ; seul un niveau se passait au sol. Tout cela va être modifié et amélioré dans cette seconde version. Mais attention, que les allergiques du jeu d'arcade ne se réjouissent pas trop vite. Rebel Assault II reste un shoot'em up dans la plus pure tradition. De même, si l'interactivité se voit améliorée, sachez que l'on ne pourra toujours pas aller où l'on veut comme beaucoup d'entre vous







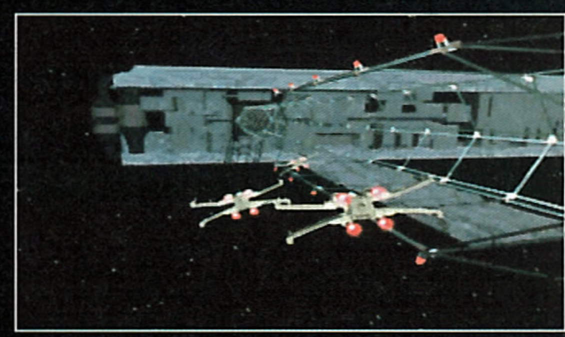



La qualité de la vidéo est incontestablement meilleure qu'avant.

PC CD-ROM

LORD CASQUE NOIR

Rebel Assault II

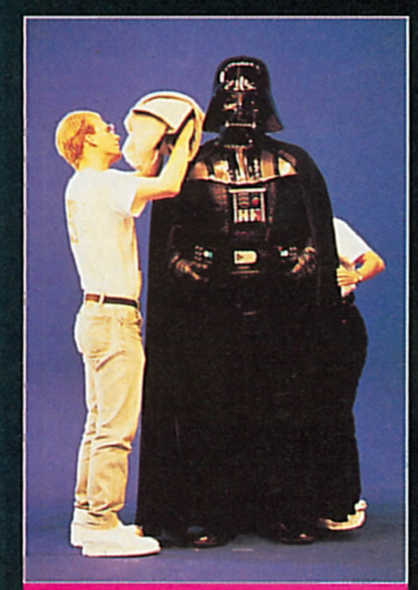

Hormis le fait qu'il faille détruire les cibles indiquées par son ordinateur de bord, il s'agit également de placer le curseur dans la direction de certaines flèches pour que le vaisseau suive la direction indiquée.

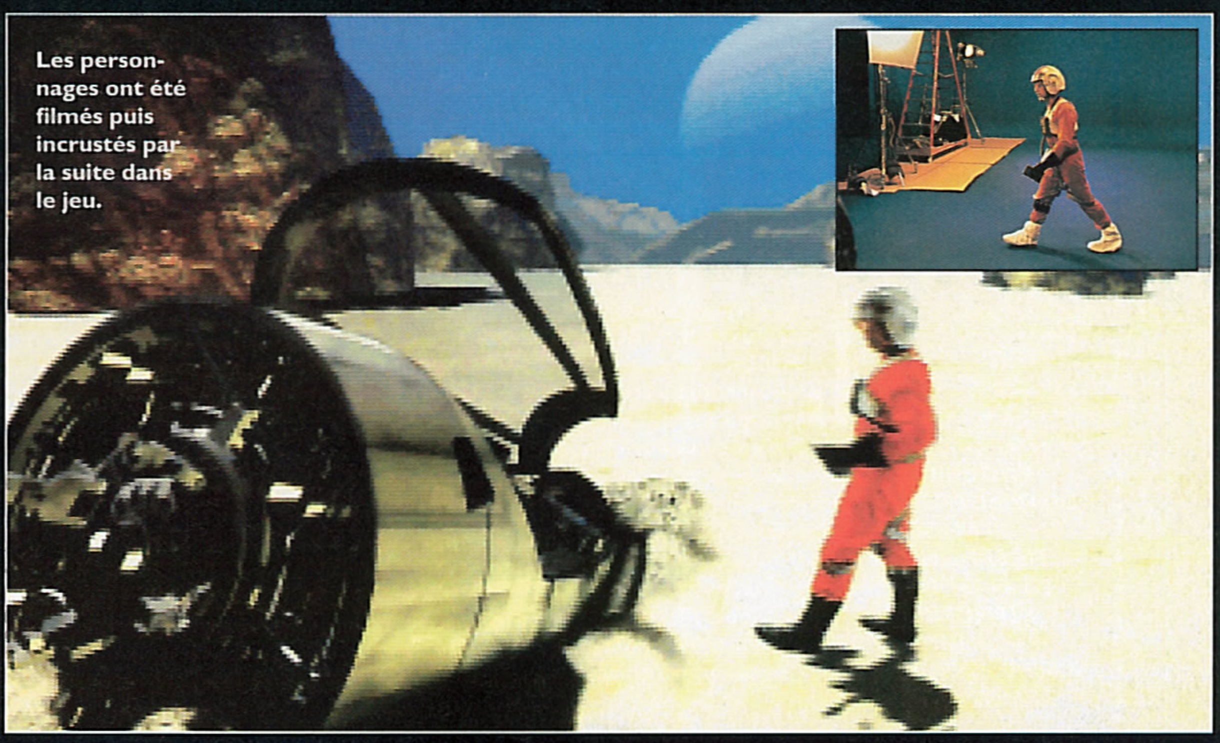
l'espéraient. Cela dit, bien que seule la moitié des niveaux soit à ce jour implantée dans le jeu, l'action semble beaucoup plus variée que dans le premier volet. Outre les combats à bord de vaisseaux spatiaux, vous aurez droit à plus de missions au sol, à des épreuves d'adresse, et à un ou deux niveaux où vous vous dirigerez dans des couloirs déguisé en StormTrooper.
Pour ce qui est du scénario, les forces en présence dans la galaxie se livrent à une course à l'armement. Les rebelles dont vous faites toujours partie cherchent à localiser l'arme que vient de mettre au point l'Empire. Jamais les forces du mal n'ont été en possession d'un tel engin dévastateur. Le sort de l'univers est entre vos mains. Utilise la force et patati et patata, vous connaissez la suite... La première constation qui vient à l'esprit lorsque l'on voit Rebel II pour la première fois, c'est sans conteste la qualité de la vidéo. Fini les gros pavés qui bavent. Les séquences sont magnifiques, et la fluidité de l'animation sans faille. Je peux vous en parler car le moteur est terminé. Grâce à l'agencement des vidéos et le scénario bien ficelé, on se plonge volontiers dans l'histoire. Au fur et à mesure de votre progression, vous devrez piloter X-Wing, B-Wing, Y-Wing et autre Falcon Millenium, vous chevaucherez un speeder bike, évoluerez dans un site d'extraction de minerai ou bien vous déguiserez en StormTrooper. Vivement que tous les stages soient terminés ! D'après LucasArts, on pourra même personnaliser le niveau de difficulté par l'intermédaire d'un éditeur. Je me demande bien ce que cela veut dire. Attendons le test pour en savoir davantage. Si vous aviez aimé Rebel Assault, il y a donc fort à parier que vous apprécierez ce second volet. Test dans le prochain numéro, si tout se déroule comme prévu chez nos amis de LucasArts.





Un scoop. Voici ce que voit un StormTrooper. Pas terrible, hein ? C'est pourtant dans un tel accoutrement qu'il va vous falloir évoluer durant tout un niveau.


On astique le casque noir de Lord Vador avant chaque prise de vue. Il faut que ça brille, sinon le costumier meurt étouffé selon le désir du sous-fifre de l'empereur.


Les personnages ont été filmés puis incrustés par la suite dans le jeu.

PC CD-ROM

LORD CASQUE NOIR

Rayman, 100% français

Le plus gros distributeur de jeux en France se lance dans l'édition. Déjà disponible sur console bien que développé à l'origine sur PC, Rayman est un jeu de plates-formes haut en couleur qui ne devrait pas manquer, à sa sortie, de ravir les amateurs du genre.



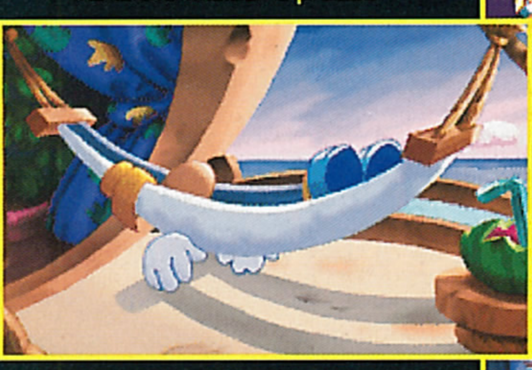
La vie est un long fleuve tranquille, et Rayman se la coule douce. Allongé sur un transat, il sirote une menthe à l'eau en attendant que le soleil se couche ou que le Grand Protoon vienne lui rendre visite. Ce noble personnage ressemblant étrangement à un proton chargé positivement de maintenir l'équilibre de ce monde paradisiaque, ne se doute guère que tout va brusquement basculer dans l'horreur et dans la déchéance. L'ignoble Mister Dark enlève le Grand Protoon, et les Electoons qui gravitaient autour s'éparpillent dans la nature. La vie se déglingue complètement, et il se passe des tas de trucs très bizarres échappant aux lois de la physique et de la morale. Des créatures étranges font leur apparition et s'emparent des petits Electoons pour les enfermer lâchement dans des cages (à Faraday ?). Vous êtes rapidement mis au courant (continu ?), et n'écoutant que votre courage, vous partez à la recherche des Electoons à travers six régions du pays. Petit à petit, tableau après tableau, vous parviendrez de la sorte à reconstituer l'intégralité du noyau sur lequel repose la tranquilité du monde.

EDITEUR ET DISTRIBUTEUR : *Ubi Soft*
TÉLÉPHONE : *(1) 48 18 50 00*
STANDARD : *PC CD*
SORTIE PRÉVUE : *Novembre*

Toon et truants

Le personnage de Rayman est fort sympathique de prime abord. De par la manière dont il est constitué, à savoir six éléments séparés, l'animation rappelle énormément celle d'un dessin animé. Vingt-quatre personnes de Ludimédia, une filiale d'UbiSoft, se sont affranchis de la conception graphique. Avec plus de 50 personnages à créer et 6 mondes à designer, ils n'étaient

Extrait des séquences vidéos, enfin, des dessins animés qui viendront finaliser le produit.



Quatre scrollings différentiels et des couleurs magnifiques. Voilà un jeu de plates-formes aux décors prometteurs.

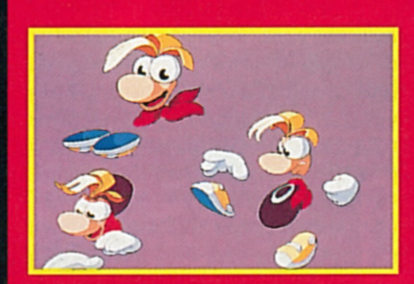


pas de trop. Le résultat est étonnant. Entièrement basés sur une palette de 256 couleurs, les décors sont hallucinants de beauté, à tel point que l'on peut douter du nombre de couleurs employées. Un travail de pro. L'aspect des différents sprites est tout aussi convaincant et n'a rien à envier aux héros de BD. Une autre filiale d'Ubi, Ubi Studios, s'est chargée de donner une vie informatique à toutes ces planches de dessin. Là, c'est une équipe de 25 personnes qui s'est chargée de l'adaptation pour les différentes versions, consoles et micros. Néanmoins, le développement a été effectué sur PC, les machines de développement étant constituées à la base d'un PC. L'animation très cartoon sur fond très coloré ne fait que renforcer l'aspect cartoon du produit. À ce jour, seuls les deux premiers mondes sont terminés, la forêt des songes et le ciel chromatique. C'est en tout cas suffisant pour se rendre compte du concept progressif du jeu. Au départ, Rayman ne possède rien, si ce n'est ses quatre membres. Plus il avancera dans la partie, et plus ses pouvoirs augmenteront. Il pourra bientôt s'accrocher, lancer son poing plus ou moins loin, voler grâce à ses cheveux, surfer sur une poële, et tenez-vous bien, replier une carte routière du premier coup sans se tromper. Avouez qu'il est balaise le gonze. Certains passages secrets et autres bonus n'étant accessibles qu'avec tel ou tel pouvoir, il vous faudra retourner en arrière dans les niveaux pour les découvrir, une fois en possession du pouvoir en question. La difficulté sera tout aussi progressive, ce qui facilitera grandement la prise en main. Par exemple, les ennemis seront stupides pour devenir peu à peu ultra-intelligents. Eux aussi pourront plier une carte routière du premier coup sans se tromper, c'est vous dire. En ce qui concerne les musiques, les aventures de Rayman seront accompagnées d'une trentaine de musiques qualité CD et de plus de 150 bruitages. Bref, vous l'aurez compris, ce jeu de plates-formes entièrement français - ça fait toujours plaisir - semble bien parti pour être l'un des meilleurs du genre.



Le jeu comporte six mondes composés d'une trentaine de fonds d'écrans différents. Tient, voilà justement un Electoon sauvagement kidnappé et enfermé dans cette cage.

Plus d'une vingtaine de graphistes se sont chargés de la création des sprites du jeu. Chaque personnage possède des membres indépendants (non reliés au tronc). L'aspect «cartoon» est ainsi renforcé, et la rapidité d'animation accrue. Les dessins papiers sont ensuite coloriés et importés dans l'ordinateur. De bien beaux personnages somme toute.





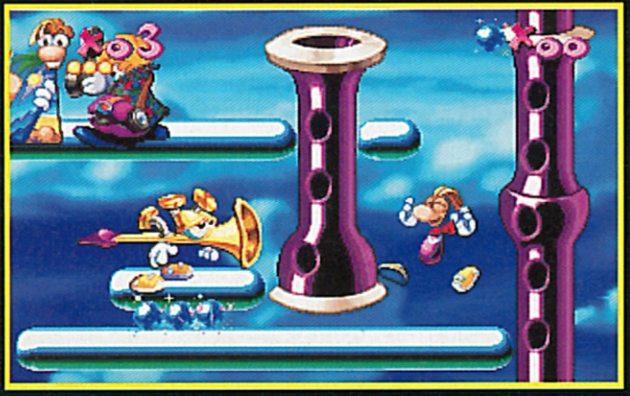












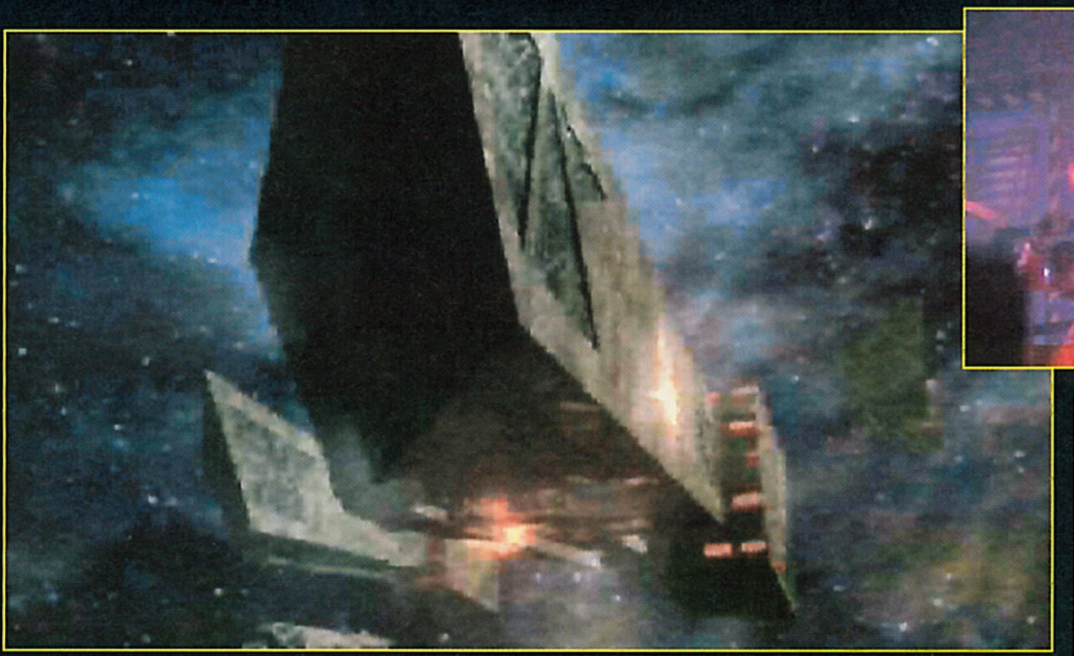
Le monde de la musique comporte de nombreuses portées sur lesquelles on peut glisser. Attention au souffle des trompettes !



PC CD-ROM

MOULINEX

Wing commander 4

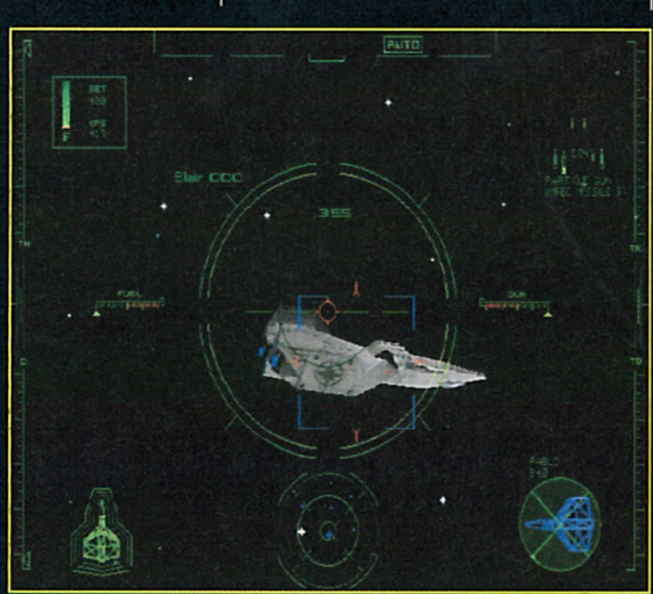




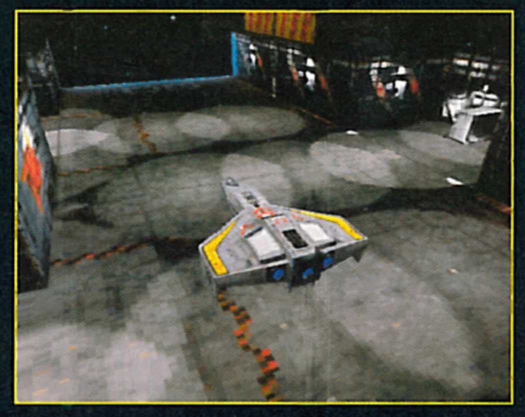


EDITEUR : Origin
DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72 17 07 83
Sortie Prévue : Décembre/janvier

Origin n'aura pas traîné cette fois-ci. Un an après WC3, la suite est annoncée et ce n'est pas pour nous déplaire, loin de là. On pourait penser que cette rapidité de réaction de l'éditeur est due au fait que le concept Wing est bien rodé et qu'une fois parti pour faire un jeu, autant en faire deux, mais il n'en est rien. En effet, repoussant toujours plus loin les limites du rêve (et aussi celles de nos machines, il faut bien l'avouer), Origin a changé pas mal de choses dans son logiciel fétiche. Exit des personnages filmés sur fond bleu et incrustés dans des décors en images de synthèse. Comme au cinéma, WC4 disposera de véritables décors en dur (ne vous appuyez pas dessus tout de même). Le tournage, qui a nécessité 7 semaines, s'est déroulé sur 4 plateaux différents et dans 38 décors ! D'après la préversion jouable que nous avons eue entre les mains, les scènes non interactives, plus réalistes que jamais, emploient un nombre impressionnant de seconds rôles. Naturellement, les rôles titres ayant fait le succès du précédent volet sont au rendez-vous, et l'on retrouvera donc Marc Hammill, Malcolm McDowell, Tom Wilson, John Rhys-Davies et tous(tes) les autres. Dans cet épisode, vous ne combattrez plus les Kilrathis, devenus vos alliés, mais un autre type d'adversaire : des humains. En effet, le jeu démarre au moment où le Capitaine Blair, que vous incarnez, quitte une retraite bien méritée afin de reprendre du service car





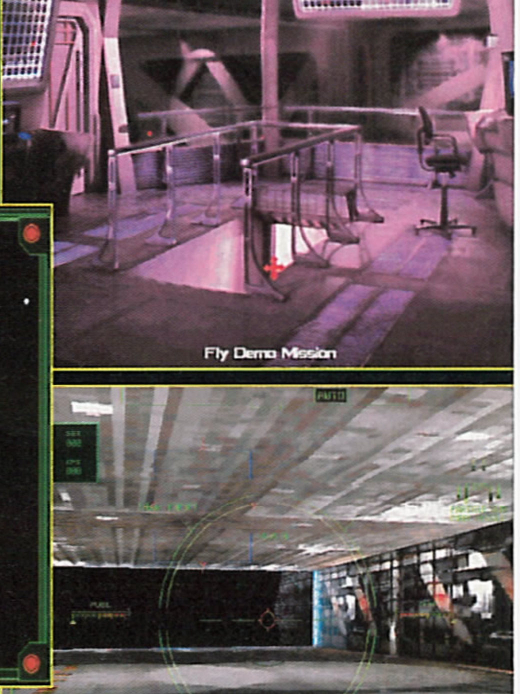




REMARQUE

Vidéo commentée dispo sur le CD-Joy de ce mois-ci.

la guerre civile fait rage dans les mondes lointains. À l'écran, le résultat est époustouflant d'autant que les algorithmes de décompression d'images et d'affichage ont été revus. À condition de disposer d'une machine rapide (Pentium), on pourra bénéficier d'un affichage S-VGA 16 bits en plein écran d'une qualité hallucinante : on dirait du Full Motion Video ; mais là, c'est sans adjonction de hardware. L'image est nette, fluide et aucun pâté disgracieux ne vient troubler l'affichage des dégradés, comme c'était parfois le cas dans WC3. Bien entendu, il sera possible d'afficher l'image dans une fenêtre, ou en 8 bits S-VGA, voir VGA tout court si l'on ne dispose que d'un DX2, machine de base requise pour ce jeu. En ce qui concerne les combats, de nouveaux adversaires, de nouveaux vaisseaux et de nouvelles armes seront au rendez-vous. La mission que j'ai pu effectuer laisse augurer d'une meilleure fluidité en mode S-VGA, et ce même si l'affichage général semble avoir gagné en finesse. Ajoutez à cela des explosions d'un nouveau type, encore plus réalistes, une bande-son de qualité, et voilà qui devrait faire un carton. Enfin, bonne nouvelle, le jeu tournera avec 8 Mo de RAM.



PC CD-ROM

Léo de Urlevan

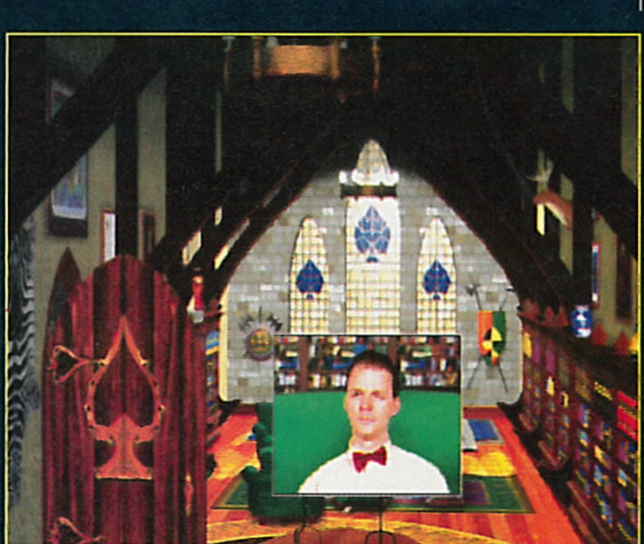
Riddle of Master Lu



Si les amateurs de jeux d'aventures étaient un peu laissés-pour-compte ces derniers temps, qu'ils se rassurent, l'éditeur Sanctuary Woods pense à eux ! Entre Buried in Time, testé le mois dernier et RML, on assiste à un retour de softs réalisés pour des joueurs et non pas ces espèces de produits familiaux très beaux mais qui se terminent en deux heures.
The Riddle of Master Lu vous met dans la peau du véritable Indiana Jones : Robert Ripley. Cet homme, connu outre-Atlantique pour avoir rempli des musées de ses découvertes dans de nombreux pays a commencé dans la bande dessinée puis a continué à œuvrer, après quelques tours du monde, à la radio et à la télé. Sa mission, votre mission dans le jeu : découvrir le tombeau de Chin Shihuand-Di, le premier empereur de Chine. Ce souverain qui possédait tout dans son royaume ne voulait qu'une chose : mourir le plus tard possible. Il envoya donc un de ses disciples, Maître Lu, parcourir le monde à la recherche d'un quelconque élixir qui lui permettrait d'exaucer son vœu.

EDITEUR : Sanctuary Woods
DISTRIBUTEUR : US Gold
TÉLÉPHONE : (1) 41 06 96 70
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Décembre 95





Malheureusement, il mourut avant le retour de son envoyé. Ce dernier, constatant son échec, n'eut plus qu'une idée en tête : construire une sépulture inviolable. Ripley décide tout naturellement d'être le premier à y pénétrer. L'histoire se déroule en 1936, période très trouble de l'histoire de l'humanité aussi bien en Europe qu'en Asie. Bien entendu, vous y passerez, mais vos pérégrinations vous mèneront aussi en Amérique du Sud, du Nord, en Alaska... Une petite partie gestion dépendante de l'aventure sera inévitable ; vous possédez un musée mais les clients ne sont pas nombreux. Vous devrez donc, au cours de vos voyages, ramener certains objets chez vous pour les exposer, ce qui vous permettra de faire rentrer de l'argent pour vous offrir de nouveaux voyages.
Tout est superbe : le graphisme, les voix et les textes très nombreux. Une attention toute particulière a été apportée à ces derniers pour que les personnages ne radotent pas trop. À moins de le faire exprès, vous ne devriez jamais avoir le même dialogue avec un même personnage. Le scénario n'est, comme vous avez pu le constater, pas trop bourrin. Mais ce qui frappe par-dessus tout, c'est la finesse du graphisme. Les personnages ont été filmés puis incrustés dans les décors de telle manière qu'ils ne fassent pas "tache" dans un très beau décor. C'est bien simple, on n'a pas l'impression que les protagonistes aient



été filmés, tellement ils sont bien incrustés et ne jurent pas avec le décor. Bon, bien sûr, il s'agit d'une preview, on ne peut pas juger, peut-être que le graphisme va passer du S-VGA au CGA, que les voix resteront en anglais, que les programmeurs supprimeront la moitié des énigmes... Mais on peut en douter et prendre son mal en patience en attendant la version définitive.



IL Y A TROP DE HÉROS SUR TERRE...



PC CD-ROM

COOL!

Pro Pinball The Web





EDITEUR : ***Empire***
DISTRIBUTEUR : ***Ubi-Soft***
(1) 48.57.65.52
STANDARDS : ***PC CD-ROM***
SORTIE PRÉVUE : ***NOVEMBRE***

Ceux qui ont croqué les premières pommes vous diront qu'au commencement il y avait Pinball Construction Set... Mais dans les faits, c'est surtout le succès de Pinball Dreams qui a relancé la mode du billard électrique à la maison (merci, Jack Allgood !). Depuis, avec les nombreuses suites au goût de déjà vu, même les plus adeptes se prennent à espérer que, ô miracle, les services publics vont leur rendre enfin service en coupant l'électricité. Heureusement, un soft arrive à point pour ne pas ternir la réputation de nos très estimés fonctionnaires nationaux : Pro Pinball. Ce retour à l'appétit provient surtout des caractéristiques techniques qui devraient hisser la réalisation hors du lot. Fini le temps des dessins gentillets, c'est désormais avec une table réalisée sous Silicon Graphics que l'équipe d'Empire se propose de nous "racommoder" d'avec les tilts et fourchettes. Un pari dont ils possèdent les moyens, puisque l'aspect esthétique alléchant est renforcé par la possibilité de jouer en 32 000 couleurs avec une résolution pouvant atteindre les 1024*768, et d'avoir de nombreux angles de vue différents ! Qui plus est, la vitesse d'exécution de l'ensemble ne semble pas handicapée par cette qualité graphique, puisque l'on pourra atteindre du 60 images/ seconde (ne recevant mon œil bionique que demain, je les crois sur parole et de visu par cornée normale). Enfin, pour ajouter du piment au tout, ceci est complété par plus de 100 séquences d'animations 3DS version Super Dot Matrix (l'équivalent des panneaux d'affichage des flips), histoire de rythmer la partie. Mais si la réalisation graphique est l'aspect marquant de Pro Pinball, nous avons pu nous rendre compte que les développeurs ont également pensé au jeu proprement dit. Ceci passe tout d'abord par l'existence de différents modes de jeu (soit une douzaine au total plus quelques-uns cachés) changeant les combinaisons de cibles à abattre et les parcours à effectuer pour décrocher les bonus. Enfin, l'indispensable option de mode "multi-ball" est intégrée dans le jeu : on pourra jouer avec 6 balles en même temps. Quant aux "virtual bourrins", ils n'ont pas à s'inquiéter, car ils pourront aussi laisser libre cours à leurs pulsions les plus primaires grâce au déplacement latéral de la table de jeu par onde de choc (une façon "politically correct" de dire que l'on peut bourrer). Mais les options pour un flipper apparaissent dérisoires si elles ne sont pas suivies par une grande jouabilité; nous avons pu confirmer les bonnes impressions de l'ECTS lors d'une nouvelle présentation. Elle semble en effet du même acabit que la réalisation graphique. C'est donc un croisement fort alléchant des deux que forme Pro Pinball, le tout complété par un environnement sonore qui n'est pas en reste puisque les concepteurs se sont adjoints les services de deux membres de The Jam et Stiff Little Fingers, deux grands groupes brittons. On peut espérer, pour le produit final, une vingtaine de musiques "punch" et de qualité CD. C'est donc avec optimisme que l'on attend le test de Pro Pinball : le soft n'étant pas moins l'un de ceux qui nous a le plus agréablement surpris lors de l'ECTS ; et comme il confirme...

PC CD-ROM

COOL!

Navy Strike



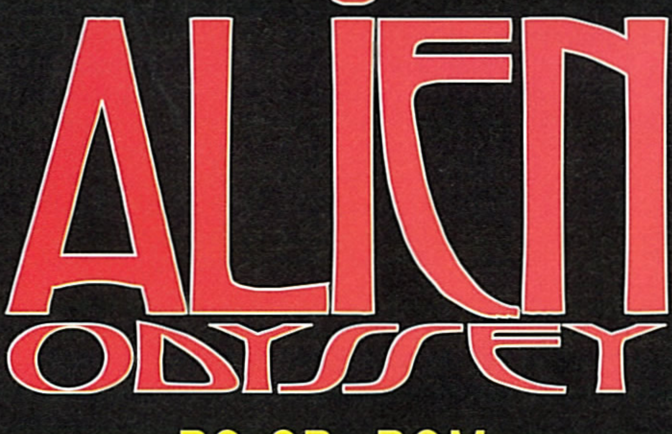
Navy Strike est le nouveau produit des géniteurs de Dawn Patrol et Air Power, Rowan Software. Comme dans ce dernier, il s'agit d'un mélange de simulation et de stratégie. La principale originalité provient du mode stratégique temps réel qui fait qu'une fois votre mission initiée, l'ennemi peut très bien préparer une offensive autre part. Vous y jouerez le rôle d'un commandant de porte-avions responsable de la Task Force aérienne embarquée. Outre la (maigre) possibilité de piloter 3 appareils (F22N, FA18E et le AX), sachez que le jeu utilise le moteur amélioré de Dawn Patrol et sera en S-VGA. Même si ce que nous en avons vu n'est pas des plus prometteur, on peut espérer que l'IA apporte aux puristes quelques compensations, et que sous ses côtés austères se cache une grande profondeur de jeu. Réponse dans le test...





EDITEUR : ***Empire***
DISTRIBUTEUR : ***Ubi-Soft***
(1) 48.57.65.52
STANDARDS : ***PC CD-ROM***
SORTIE PRÉVUE : ***NOVEMBRE***

SUR BETAN, IL N'EN FAUT QU'UN



ARGONAUT SOFTWARE LTD

PC CD-ROM



PHILIPS

PC CD-ROM

IanSolo



Alien Virus



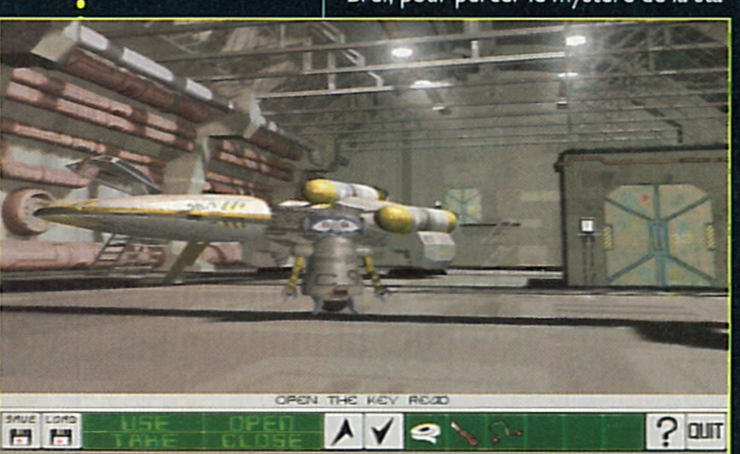








Dans Alien Virus, ce ne sont pas les aventures des "Cochons dans l'espace" mais plutôt des "Ricains dans l'espace". Vous revenez d'une longue mission dans les planètes lointaines, et il vous tarde de revoir votre fiancée pour rattraper le temps perdu. Un mois de transfert via l'hyperespace avant de rejoindre la station Zeus, et c'en sera fini du contrat avec la compagnie. Mais à l'arrivée, rien ne se passe comme prévu. La station est complètement déserte. Dans le hangar de docking, pas une âme qui vaille excepté un droïde sans batteries. Ben, c'est pas très chaleureux comme comité de réception ! Vous commenciez à vous en douter : Alien Virus est un jeu d'aventure situé dans un univers de science-fiction mystérieux mais politically correct. Le graphisme en S-VGA exploite au mieux les possibilités de l'image de synthèse, sans que cela soit d'une très grande originalité. L'interface tout à la souris reprend le standard établi par les jeux Sierra. Côté son, on est plutôt gâté avec des musiques bien emballées. Bref, pour percer le mystère de la station Zeus, il faudra venir à bout d'une série d'énigmes, récupérer tout plein d'objets, réparer Nono le petit robot, buter votre copine, culbuter des hordes d'extraterrestres... Euh, enfin pour les extraterrestres je m'avance peut être un peu. Enfin, Alien Virus devrait tourner sur des machines peu puissantes - ce qui n'est pas le cas de la production actuelle - et se destine aussi bien aux aventuriers débutants qu'aux vieux routards blasés. Comme on s'en laisse pas compter chez Joy, on attendra de le tester complètement pour vous dire si cette aventure est à la hauteur de ses prétentions.



EDITEUR : Funsoft
TÉLÉPHONE : (1) 41 86 05 05
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Novembre



PC CD-ROM

Leo de Urlevan

Earthworm Jim

Décidément, les vers semblent être très à la mode ces temps-ci, puisque ce jeu met en scène des personnages similaires à ceux de Worm : des worms. Euh, des vers. Cela dit, la comparaison s'arrête là, les genres des deux jeux étant complètement différents. EWJ est un jeu de plates-formes qui vous fera incarner un ver de terre du nom de Jim, vous l'aviez compris. Il est armé d'une sorte de lasso et d'un fusil mitrailleur (NDLR : on ne se rend pas compte à quel point la pression de notre profession peut faire vaciller les esprits les plus forts. Tenez, Léo par exemple : il est là depuis un an à peine, et voilà qu'il pète les plombs. Le ver s'appelle donc Jim et il a une mitraillette. À ce stade, je crois qu'il ne faut surtout pas le contrarier). Comme dans tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, il traversera des écrans et actionnera des mécanismes. Jim est l'anti-héros parfait, il n'arrête pas de faire des grimaces, perd son pantalon quand on le laisse cinq secondes sans actionner le joy ou les touches. Chaque écran est drôle, parfois surréaliste et très souvent loufoque. Vu que la période de Noël approche, Fun Soft vous offrira un petit cadeau en prime : Earthworm Jim 2, ce qui ne déplaira pas aux fanatiques des pads qui connaissent ce jeu depuis bien longtemps.

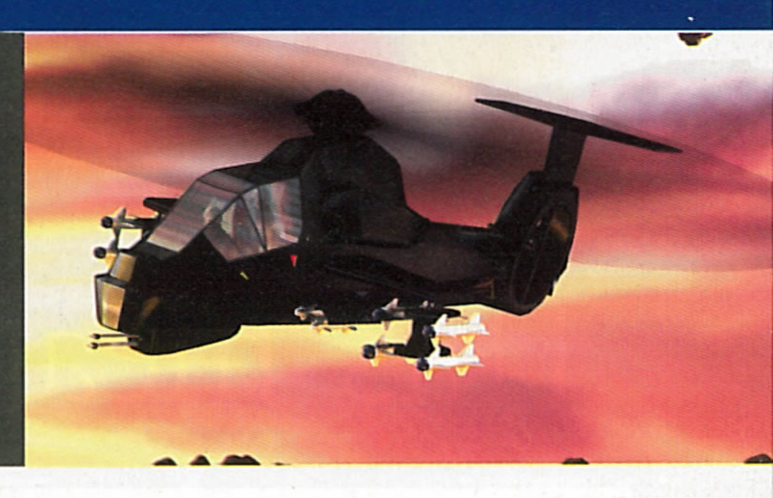
EDITEUR : Funsoft
TÉLÉPHONE : (1) 41 86 05 05
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Décembre



WEREWOLF© vs COMANCHE™











VOS MEILLEURS AMIS PEUVENT PARFOIS ÊTRE VOS PIRES ENNEMIS !











- Version française intégrale, textes écran, voix et manuels.
- Plus de 100 Missions
- 2 jeux sur 2 CD pour jouer seul ou à plusieurs, - jusqu'à 8 joueurs - par modem, réseau et connexion directe.
- Bientôt disponible sur CD ROM PC.





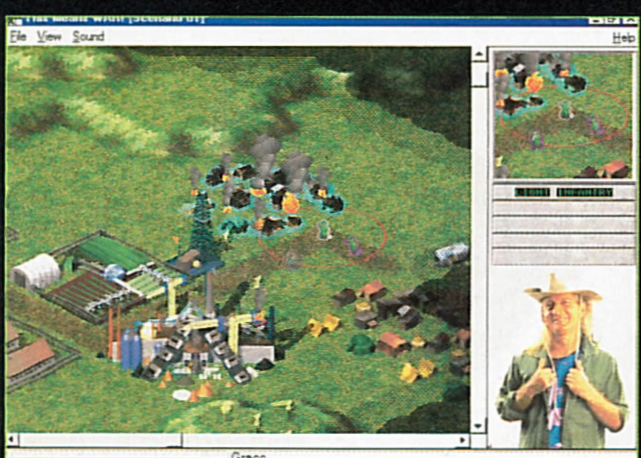


28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois cedex
http://www.ubisoft.com

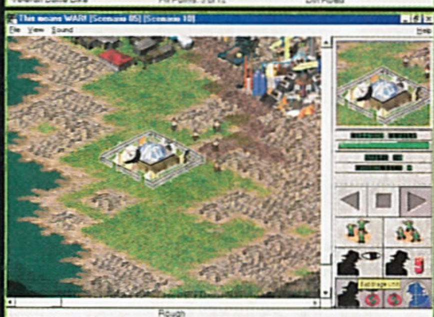
PC CD-ROM

IANSOLO

This means war









EDITEUR : Star Jammer Studio & Illusion Machines
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft (1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : Fin Novembre

Les jeux de stratégie temps réel se bousculent au portillon ces jours-ci. Après le sympathique Command & Conquer et en attendant Z des frères Bitmap, This Means War s'engouffre dans la brèche. À la différence de ses petits copains, TMW tourne sous Windows. Le genre de détail qui me fait peur a priori, les jeux Windows n'étant pas les plus beaux et les plus rapides. Rassurez-vous, le graphisme de TMW est plutôt mignon avec des dessins de bâtiments et d'unités fins et bien détaillés. Mon souci se situe plutôt du côté de l'ergonomie : on a bien dû rester cinq minutes devant avec Léo avant de saisir la subtilité du truc. Mais bon, c'est vrai que Léo et moi, nous ne sommes pas très subtils ! Le scénario de TMW n'atteint pas des sommets d'originalité : un virus informatique s'étant propagé dans le réseau mondial d'ordinateurs, l'humanité doit tout reconstruire. Comme dans Mad Max, les ressources sont rares et la lutte sera terrible pour contrôler le pétrole, les usines et les armes. En ce qui concerne les missions, TMW s'annonce plus intéressant avec plus de 40 scénarios. On commence par installer des sites d'extraction minière et des raffineries qu'il faudra relier entre eux avec des routes. Ensuite, quand le problème de l'énergie est résolu, il s'agit de produire des armes et des militaires, parce que sans militaires la vie serait trop triste. Au départ, les ressources sont limitées, mais au fur et à mesure on arrive à développer sa petite armée. Il s'agit de faire vite car le camp adverse en fait autant. Quelle stratégie faut-il privilégier ? Est-ce qu'il faut tout de suite envoyer des troupes contre l'ennemi pour l'empêcher de se développer ? Ou bien est-il plus malin de conserver sa main-d'œuvre pour pouvoir produire davantage dans les usines ? Voilà le genre de dilemme auquel vous serez confronté en jouant à TMW. En attendant, le produit est annoncé pour décembre en version française et on pourra y jouer à deux en réseau.

PC CD-ROM

IANSOLO

Bud Tucker in Double Trouble





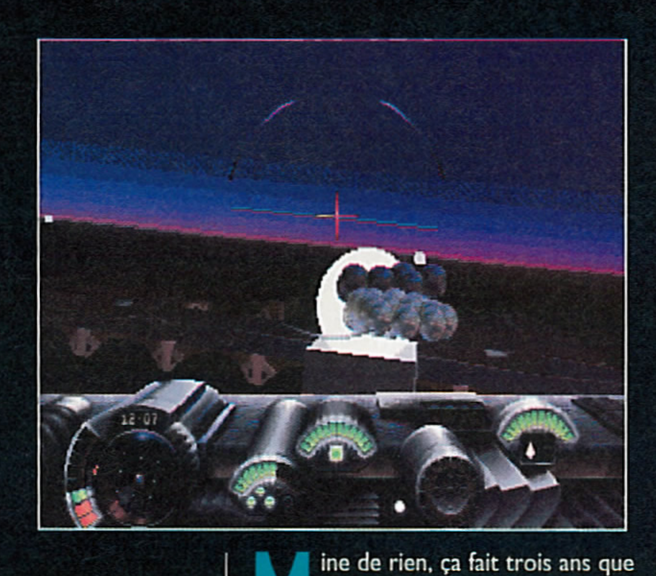
Des jeux comme celui-ci, on en a vu des dizaines, voire des centaines. Pour les trouver intéressants, il faut donc qu'ils se démarquent du lot par un petit "plus" même insignifiant. Celui-là peut paraître sans grande originalité, mais il a déjà au moins le mérite de n'être pas politically correct - dès le début du jeu, on se retrouve dans un bar de strip-teaseuses - ce qui fait un bien immense car les temps ne sont pas à la gaudriole. Le héros est un ado aux cheveux gras, ce qui nous change des clones de Yan Solo bien polissés qui sont de mise dans 90 % des jeux d'aventure. Le scénario est tout ce qu'il y a de plus banal, mais c'est justement avec cette banalité que l'intérêt ressurgit. On a un peu l'impression d'assister à un pastiche de certains jeux. Votre tâche est claire : sauver le monde, retrouver le professeur excentrique kidnappé dans votre quartier. L'ignoble individu dont vous devrez déjouer les plans se nomme Richard Tate, et il est pressenti pour le prix du "Méchant-qui-a-toutes-les-chances-de-dominer-le-monde". Tate ? Moi je croyais que c'était Gates...

EDITEUR : Merit Studios
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
Ubi Soft (1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : Décembre

PC CD-ROM

IANSOLO

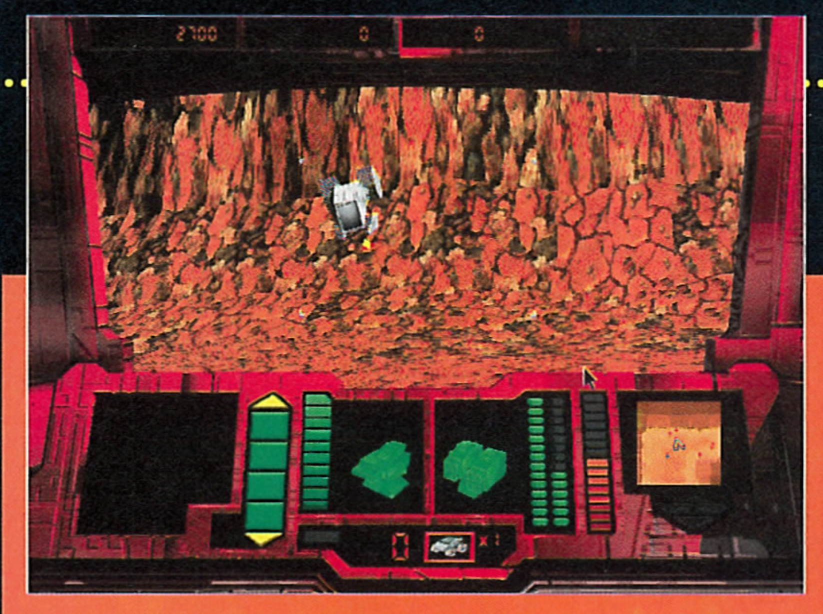
Darker



EDITEUR : *Sony Interactive Europe (1) 46 43 93 10*
SORTIE PRÉVUE : *Novembre 1995*

Mine de rien, ça fait trois ans que les programmeurs de Darker planchent sur leur bébé. Remarquez, ils sont bien contents parce que le projet a commencé sur 386, et maintenant, avec l'évolution des processeurs, leur soft est devenu drôlement rapide. C'est d'ailleurs le point fort de ce simulateur de vol/shoot'em up : la 3D est une des plus fluides qu'on ait pu voir ! Certes, il n'y a pas de textures, mais les décors sont très détaillés et les effets de lumière avec ombrages de Gouraud sont très convaincants. Le scénario nous emmène sur la planète Orbic, séparée en deux extrêmes. D'un côté Halon, le monde du soleil, et de l'autre Delphi, monde de la nuit. L'extinction du soleil vient tout bouleverser, et les habitants d'Halon décident d'attaquer Delphi pour s'emparer de la technologie qui permet de survivre dans la nuit. En tant que pilote de choc des armées delphiennes, vous allez devoir repousser leurs attaques. Darker nous propose deux options. On pourra suivre le scénario et affronter les combats au fur et à mesure de l'intrigue. Pour ceux que la gachette démange, le mode "Nightmare" permet d'affronter directement des dizaines d'adversaires. D'après ce que nous avons pu juger, l'interface semble bien rodée (nombreuses armes et vues externes) et la musique et les effets contribuent à l'ambiance générale. On pourra piloter une floppée de vaisseaux possédant chacun des caractéristiques et un armement particulier.





PC CD-ROM/MAC CD-ROM

TIBÉRIUS

Havoc



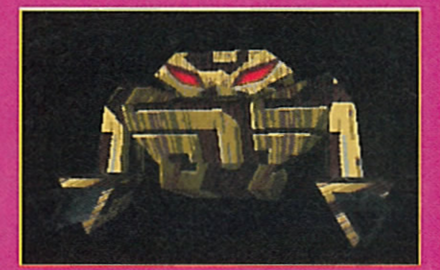
Havoc est un jeu simple : tuer vos ennemis, ramasser des armes et surtout rester en vie. Le but de chaque niveau est de ramasser les trois clés et de trouver la sortie du niveau. En fait, le principe est assez similaire à Spectre par exemple. D'ailleurs, un des intérêts d'Havoc est le jeu en réseau, que vous soyez sous MacOS ou sous Winwin 95 ! De plus, sur Mac, le jeu propose d'une part le contrôle par la voix, et d'autre part supporte la technologie Quickdraw 3D. En fait, si vous possédez un accélérateur graphique QD3D, celui-ci sera utilisé. Mais rassurez-vous, le jeu possède également son propre algorithme de rendu. Les décors apparaissent un peu comme dans Magic Carpet par exemple, c'est-à-dire lorsque vous êtes suffisamment près. Reality Bytes, qui avait développé Sensory Overload (sur Mac), nous propose ici un jeu original qui se distingue non pas par son scénario, mais par l'utilisation de techniques récentes, que ce soit sur Mac (QD3D) ou sur PC (Billou 95). Enfin le jeu sera proposé sur 2CD pour être jouable directement en réseau sans achat supplémentaire.

EDITEUR : *Reality Bytes* - **SORTIE PRÉVUE :** *Octobre 95*

MAC CD-ROM

TIBÉRIUS

Descent





Décidément, Doom a inspiré bien des dérivés ! Dans Descent, vous pilotez un vaisseau dans les mines de diverses planètes de la galaxie, à la recherche d'otages qu'il vous faudra délivrer avant de gagner la sortie (en faisant tout péter avant quand même !). Dans ces labyrinthes, vous rencontrerez des ennemis, plus précisément des robots ennemis, qu'il vous faudra éliminer. Mais dans Descent, votre vaisseau se déplace dans toutes les dimensions. Il n'est donc pas rare de se faire attaquer de tous les côtés, ce qui complique la tâche. Un plan en 3D vous permettra de vous repérer facilement (ou presque). Afin de s'adapter à diverses machines, le jeu proposera plusieurs tailles d'écran et plusieurs résolutions (300 x 200 ou 600 x 400).

EDITEUR: *MacPlay*
SORTIE PRÉVUE: *Octobre 95*

PC CD-ROM

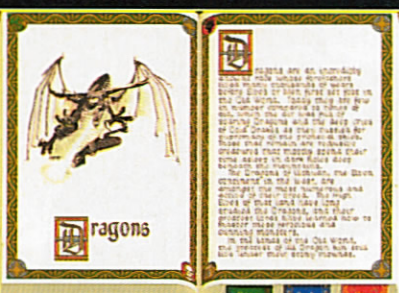
IANSOLO



Warhammer

EDITEUR : *Mindscape*
TÉLÉPHONE : *(16) 99 87 58 87*
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : *novembre décembre*

Les afficionados des jeux Games Workshop attendent la sortie de Warhammer avec intérêt. Nous avons pu glaner quelques infos supplémentaires pour patienter avant le test final. Dans ce monde moyenâgeux soumis aux constantes attaques des forces du mal, vous êtes chef mercenaire, et les hommes politiques du cru viennent régulièrement faire appel à vos services. Chaque mission démarre donc par un briefing avec de chouettes écrans représentant la carte de la région. En fonction de l'or dont vous disposez et de l'objectif à atteindre, vous pourrez enrôler une troupe en choisissant parmi plusieurs types d'unités (25 différentes au total). L'écran de combat comporte -c'est assez original pour un jeu de stratégie- une vue en 3D texturée du terrain, des bâtiments et des armées que l'on peut faire tourner et sur laquelle on peut zoomer. Cette version de démo ne comportant qu'une seule et courte mission, nous n'avons pu que survoler les phases de combat.





Chaque unité comporte une ribambelle de caractéristiques (vitesse de déplacement, protection, arme... éventuellement sorts) qu'il faut exploiter au mieux. Au moyen des boutons, on donne des ordres à chaque peloton, le combat se déroulant en temps réel. Mais il faudra attendre le test complet pour juger de la jouabilité de Warhammer quand un nombre important d'unités doivent être gérées en même temps. Les phases de combat devraient être variées: missions de défense d'une ville, escorte, prise de bâtiments ennemis. Entre chaque phase de combat, Warhammer propose des scènes cinématiques avec dialogues digitalisés. Evidemment, le scénario évoluera de manière non linéaire en fonction de la réussite des missions. Que les nains blancs prennent leur mal en patience : Warhammer ne devrait plus trop tarder!



3DO - PC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN

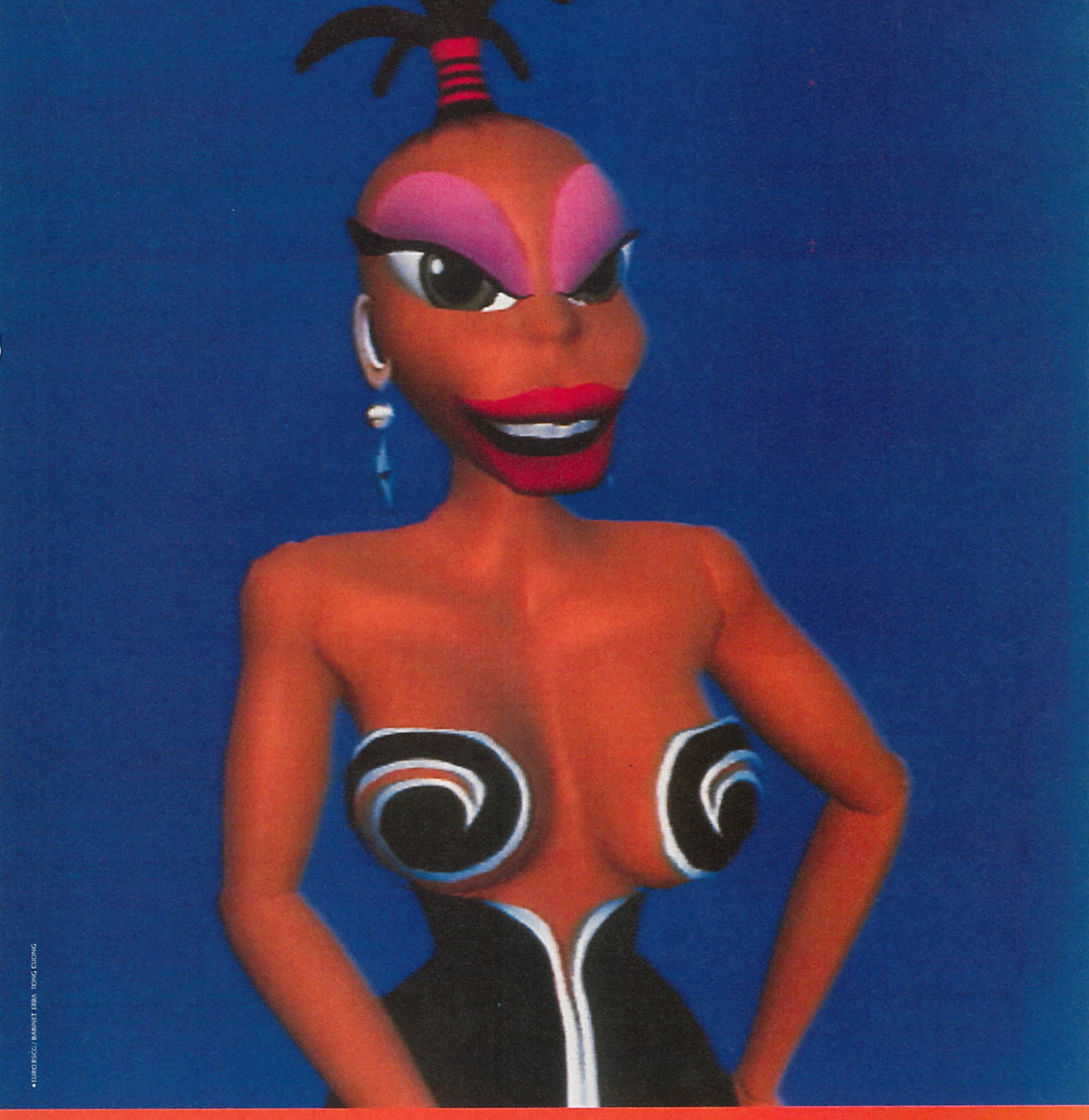
Psychic detective



Vous êtes Eric, le héros de ce jeu. Ben oui, si vous n'étiez que figurant, ça serait un peu ridicule. Vous êtes doté de pouvoirs psychiques hors du commun ; alors que ceux-ci ne vous servaient jusqu'à présent que pour la drague, vous vous retrouvez confronté à un meurtre. Vous vous lancez donc sur la piste du criminel, avec la possibilité de lire dans l'esprit des différents protagonistes, ce qui vous mâche vraiment le boulot. Je précisais au début du texte que vous n'étiez pas un figurant, cette affirmation n'est pas superflue car certains scénaristes commencent à avoir une idée de l'interactivité qui me dépasse un peu... Le jeu : des vidéos et des icônes qui se forment autour selon l'action qui se déroule. L'interactivité consiste à cliquer sur des icônes. Ce soft sera donc certainement à réservé à des amateurs.



EDITEUR : *Electronic Arts*
TELEPHONE : *(16) 72 53 25 25*
STANDARD : *3DO, PC CD-Rom, PlayStation*
SORTIE PRÉVUE : *décembre*



PC CD-ROM - 3DO

IAN SOLO



Road Warrior

EDITEUR : *Gametek*
TÉLÉPHONE : *(16) 72 47 30 95*
STANDARD : *PC CD-ROM, 3DO*
SORTIE PRÉVUE : *Novembre 95*

Vous vous souvenez de Quarantine ? Mais si ! le jeu de combat bien gore où vous étiez aux commandes d'un taxi Yellow Cab. Il fallait tronçonner les passants, et tout et tout... Eh bien, vous vous êtes fait virer des taxis jaunes, et vous avez dû vous casser de Kemo, la ville-prison. C'est vrai que le coup de la banquette branchée sur du triphasé ne vous a pas amené que des amis ! La vie dans le désert n'est pas de tout repos : les rebelles résistent avec difficulté aux agissements malsains de l'Empire Omnicorp. Vous allez devoir traverser zones urbaines et zones désertiques, mobiliser les rebelles et lancer un assaut contre la Citadelle pour réduire en poussière l'Empire et ses leaders. Road Warrior reprend les recettes de Quarantine, mais propose une série de missions avec des objectifs et des décors plus variés que dans le premier volet. Ainsi, il vous faudra disputer des courses de vitesse, détruire des bâtiments ou des sbires de l'Empire, naviguer à l'estime dans le désert... Le moteur graphique n'a pas changé, excepté la possibilité de jouer en S-VGA. On dispose de nouveaux véhicules (motos à la Mad Max), de nouvelles armes et d'une musique de qualité CD qui dépote encore plus. Évidemment, c'est du déjà vu, et il faudra attendre le test pour voir si la jouabilité et l'intérêt des missions feront à nouveau recette.





PC CD-ROM

IANSOLO

Millenia



Comment parvenir à empêcher vos ennemis de conquérir la galaxie alors qu'ils l'ont déjà fait dès le début du jeu ? Fastoche : vous allez tout simplement remonter dans le temps pour modifier le cours des événements ! Millenia s'annonce comme un jeu original et plutôt atypique mêlant aventure spatiale, jeu de rôles, d'arcade et stratégie. Excusez du peu ! Tout commence en l'an 0. Cette date fatidique marque l'extinction de toutes races intelligentes dans l'univers, excepté les Microids, ces sales microbes qui s'adaptent à tous les types de planètes. Pendant leur expansion, les Microids ont peu à peu supprimé quatre autres races : les Reptilians, les Entomons, les Piscines et les Bearoïds. Dans ce jeu où vous êtes un dieu, votre objectif est de voyager dans le temps pour manipuler l'évolution de ces quatre races dans le but de produire au moins une race capable de résister et de vaincre les Microids. Pour rendre les choses encore plus intéressantes, il existe une autre machine à voyager dans le temps quelque part dans la galaxie et contrôlée par un adversaire résolu à faire triompher les Microids. Tôt ou tard dans le jeu, il vous faudra bien affronter cet empêcheur de tourner en rond ! Avec près de 100 planètes et 100 coordonnées temporelles par planète (principales dates : inventions, alliances politiques, guerres), Millenia nous propose pas moins de 10 000 points de chute spatio-temporels. Les Piscines se sont éteints en -3100. Faut-il retourner en -3400 pour empêcher l'invention des armes chimiques (et éviter la guerre), ou bien retourner en -3200 pour causer avec les dirigeants politiques ? Et ce ne sont que quelques options... Pour vous aider dans votre quête, vous disposez d'Angus, un conseiller qui vieillit ou rajeunit en fonction de vos voyages dans le temps. Une fois vaincu la menace Microid, sachez que Millenia se transforme en un jeu de conquête spatiale plus conventionnel où il faudra reconquérir la galaxie. Côté réalisation, Millenia fait penser à un "vieux jeu". L'interface est très ergonomique, mais le graphisme en VGA 16 couleurs nous ramène au temps de "l'Arche du Capitaine Blood". Les combats dans l'espace sont aussi réduits à de simples petits jeux d'arcade. Toutefois, en attendant le test, je conserverai un bon a priori sur Millenia. C'est vrai, des jeux moches mais hyper jouables et intéressants, ça s'est déjà vu !

EDITEUR : *Gametek*
TÉL : (16) 72 47 30 95
STANDARD : *PC CD-ROM*
SORTIE PRÉVUE : *Décembre*

PC CD & Windows 95 / Power MAC

LORD INTÉGRAL NOIR

Indy Car Racing II

PC



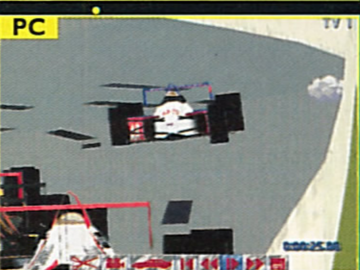
PC



PC



PC

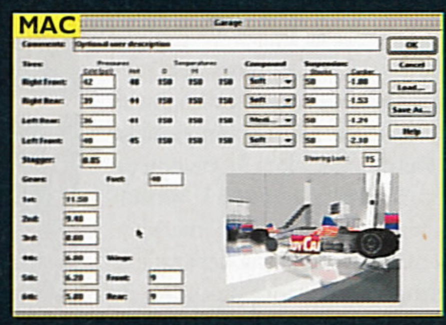


EDITEUR : Virgin Interactive Entertainment (1) 58631010
STANDARD : PC CD & Win 95 & Power Mac
SORTIE PREVUE : Novembre

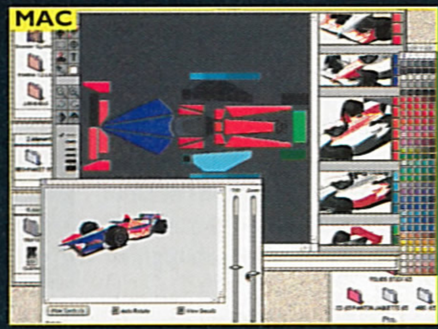
Mon premier est le principal concurrent de F1 GP, mon second est sa suite, mon tout est la charade la plus pourrie du siècle. Pour les lecteurs lobotomisés qui n'auraient rien capté, la réponse était Indy Car Racing II. Il s'agit plus en fait d'une évolution d'Indy Car que d'une véritable nouveauté. Les principales différences se situent dans la présentation et dans le moteur graphique. Le souci premier des programmeurs a été de réaliser une animation aussi fluide que possible, et ce en S-VGA. Secondo, le soft existe désormais pour Windows 95, mais aussi pour PowerMac sur lequel il est graphiquement identique. Dans ces deux dernières versions, mieux vaudra posséder une machine puissante pour en profiter. Enfin, le jeu étant sur CD, Papyrus y a inclus tous les kits circuits et le PaintingKit permettant de décorer soi-même sa voiture. À ce jour, seule la version DOS fonctionne pleinement. La version Windows 95 comporte certes quelques menus mais la partie course n'est pas encore programmée. Sur PowerMac, c'est un peu mieux mais ça plante très souvent. Je peux d'ores et déjà vous dire que l'interface sous ces deux environnements est très agréable avec la possibilité d'ouvrir différentes fenêtres simultanément, histoire d'avoir une vue globale sur les réglages. La version Dos a été complètement revue, notamment au niveau de l'interface entièrement en S-VGA. La définition est toutefois laissée à la discrétion de l'utilisateur qui pourra repasser en VGA si sa machine n'est pas assez performante. Mais bon nombre d'entre vous seront surpris comme je l'ai été. O.K., ce n'est qu'une preview mais quand même. Je vous explique. À Joystick, nous utilisons une carte d'acquisition vidéo qui nous permet de capturer les belles images que vous voyez. Or, ces cartes sont à base d'ET4000 et en ISA, c'est vous dire si elles sont lentes. Pourtant, Indy Car II tourne étonnamment bien en haute résolution. J'essaierai, lors du test final, d'établir un petit comparatif avec les autres produits fonctionnant dans la même résolution, et je pense que l'on devrait avoir quelques surprises. Outre l'animation qui s'annonce vraiment fluide, la partie simulation a été retravaillée avec une meilleure gestion des lois physiques. De même, les circuits entièrement redessinés offriront plus de textures. La fonction de ralenti s'annonce toujours aussi performante, et permet de faire remarquer avec joie un détail qui ne manquera pas d'attirer l'attention des futurs joueurs potentiels.

À l'instar de Demolition Derby testé dans ce numéro de Joy, votre voiture peut se déformer et perdre des bouts. Les accidents donnent lieu à de sacrés nuages de poussière et de débris divers. Seul point négatif, il ne sera pas possible, a priori, de jouer en réseau mais seulement à deux.

MAC



MAC



Du très attendu et du tout nouveau

INTERPLAY N'EN FINIT PLUS DE S'AGRANDIR. LES PROJETS NOUVEAUX S'AJOUTENT AUX TITRES EN DÉVELOPPEMENT DEPUIS LONGTEMPS ET LES ÉQUIPES GROSSISSENT À VUE D'OEIL, INTÉGRANT DE NOUVEAUX GRAPHISTES, DESIGNERS, DES MUSICIENS OU DES PROGRAMMEURS. DU COUP, LE PLUS GROS PROBLEME RENCONTRÉ PAR L'ÉDITEUR N'EST PLUS D'ORDRE CRÉATIF OU TECHNIQUE, DE CE COTÉ LÀ TOUT VA TRES BIEN. NON, LE PROBLEME, C'EST L'ESPACE. OU CASER TOUTES CES TALENTUEUSES ÉQUIPES POUR QU'ELLES BOSSENT EFFICACEMENT ENSEMBLES? A L'HEURE ACTUELLE LES BUREAUX D'INTERPLAY SONT DIVISÉS EN TROIS BATIMENTS DISTINCTS, UN VRAI CASSE-TETE D'ORGANISATION QUAND LA COMMUNICATION INTERNE ENTRE EN JEU. COTÉ PUREMENT SOFTWARE, TOUT VA BIEN, COMME VOUS POURREZ LE DÉCOUVRIR DANS LES PAGES QUI SUIVENT. STONEKEEP, L'UN DES TITRES LES PLUS ATTENDUS DE CES DERNIERES ANNÉES, DÉBARQUE ENFIN EN VERSION FINALE DÉBUT NOVEMBRE. DESCENT DONNE NAISSANCE À UN PETIT FRERE, ET UNE TOUTE NOUVELLE COLLECTION RÉALISÉE EN COLLABORATION AVEC TSR NOUS TOMBE ENTRE LES DISQUES DURS. APRES QUELQUES ANNÉES DE TRAVAIL DISCRET, INTERPLAY REVIENT EN FORCE

Seb

STONEKEEP

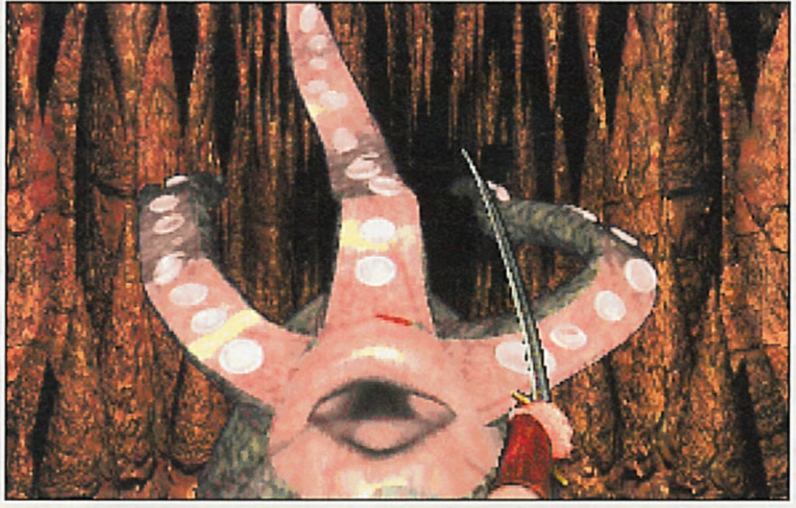
Preview PC CD-Rom
Sortie prévue en novembre

Brian fargo, le président d'Interplay, a enfin le sourire. Après une longue et parfois douloureuse gestation, Stonekeep, son bébé prodige va enfin pousser ses premiers cris à la face des joueurs.



Allez, vous avez une meilleure mémoire que moi : combien de fois on vous a parlé de Stonekeep dans les pages de Joystick, dans toute la presse micro ? Des tas d'fois. Des news, une poignée de previews, des mentions dans les reportages sur les divers salons de jeux vidéo, des interviews... À chaque fois, on annonçait sa sortie imminente. Ce n'est qu'une fois de plus, alors ? Que non de non de nom de Dieu, cette fois-ci, c'est la bonne, j'ai joué à la version finale, carrément, par là-bas dans les locaux californiens d'Interplay. Le jeu est en cours de duplication maintenant, le test débarque le mois prochain, le jeu déboule dans les magasins avant la fin de l'année, début novembre, à temps pour le carnaval commercial béni par les éditeurs : Ta mère Noël et son petit Jésus en skis.

Découpez-moi ce nain en rondelles



Parmi les jeux les plus populaires sur micros, il y a quelques années, on trouvait nombre de softs basés sur Dongeons et Dragons. Des jeux où l'on se trimbalait dans des couloirs en 3D, ramassant des trésors et massacrant toutes les créatures délirantes

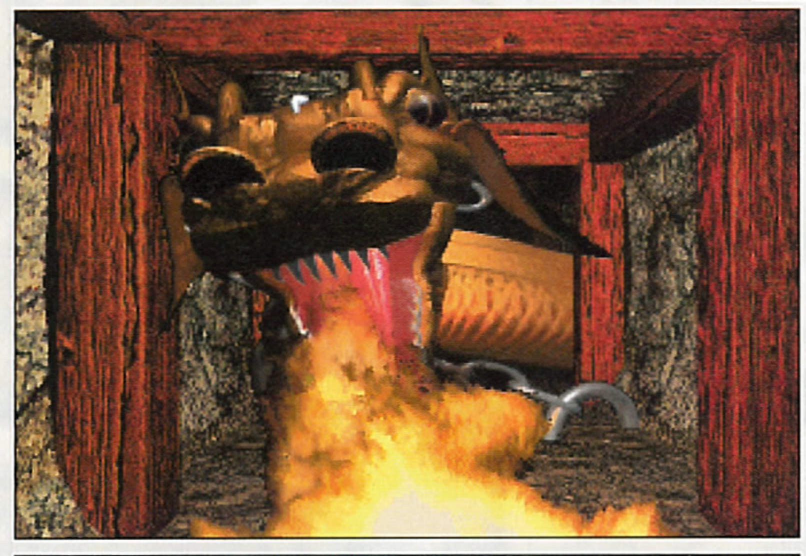
qui se pointaient. Le genre a saturé et disparu lentement. Interplay n'a pas perdu le goût des cachots humides, des épées magiques et des goblins vicieux, et Stonekeep arrive pour prouver qu'on pouvait encore aller plus loin que ce qui a déjà été fait.

Stonekeep est servi par un scénario quelque peu cliché mais reprenant, en bon élève, les thèmes classiques instaurés par des jeux de rôles comme Dungeons et Dragons (NDLR : on ne le dira jamais assez, la traduction de Dungeon est «cachot»). Un prince des ténèbres puissant ; un château paisible aux habitants souriants ; le grand méchant qui s'abat sur ces derniers, les tue et vole leur âme ; une région devenue maléfique et un héros qui revient dix ans après pour rétablir l'ordre et le bonheur. Bon, si je résume et je simplifie tout plein, c'est surtout pour vous laisser le plaisir de découvrir l'exact scénario de Stonekeep à travers l'excellente introduction du jeu.



Pour renforcer l'impact de celle-ci, rien n'a été laissé au hasard : graphismes en 3D, animations, mouvements de caméras délirants, effets spéciaux dignes d'Hollywood, acteurs filmés et plongés là-dedans pour épicer le plat, le tout accompagné de musiques orchestrales grandioses et ambitieuses composées en interne par Brian Luzietti. Ça vaut le détour ! Contrairement à la plupart des jeux d'actions en 3D qui sortent depuis l'avènement de Doom, Stonekeep affiche des graphismes 3D précalculés. Moins de liberté pour le joueur, qui n'a pas le loisir d'aller se coller la tronche aussi près qu'il veut de tel ou tel mur, mais d'un autre côté cela permet des graphismes beaucoup plus détaillés sans pixellisation et tout bonnement impressionnants. D'autre part, le jeu est suffisamment bien fait et bourré d'actions pour que ces restrictions soient vite oubliées. Et après tout, il s'agit de la déclinaison moderne d'un genre installé au top par Dungeon Master.

Au départ, les personnages de Stonekeep devaient tous être incarnés par des acteurs en costumes. Interplay faisait alors des sauts dans les studios d'Hollywood pour filmer tout ça. Une équipe complète de cinéma fut engagée, maîtres d'effets spéciaux y compris. La chose s'avéra plus compliquée que prévue, et le résultat pas toujours satisfaisant. Heureusement, des outils 3D plus simples et puissants ont bientôt fait leur apparition, 3D Studio et Alias entre autres. L'équipe des graphistes de Stonekeep n'avait plus qu'à s'agrandir pour accueillir en son sein des artistes 3D talentueux. Du coup, la plupart des personnages dans le jeu, ceux que vous prendrez plaisir à découper en rondelles, à trucider joyeusement, ont été créés de cette façon. Et finalement, un dragon de synthèse est plus convaincant qu'une poignée d'acteurs bondissant sous un déguisement tout droit venu de la fête du Chinatown local. Ne rigolez pas, c'est ce qui était prévu dans les premières étapes de design du jeu. Les araignées géantes créées sur ordinateur sont également plus flippantes que la tarantule filmée un jour qui refusait, capricieuse, de bouger d'un pouce, toute perturbée et intimidée par les éclairages du plateau de tournage. Le métier de programmeur de jeux vidéo a décidément bien changé !



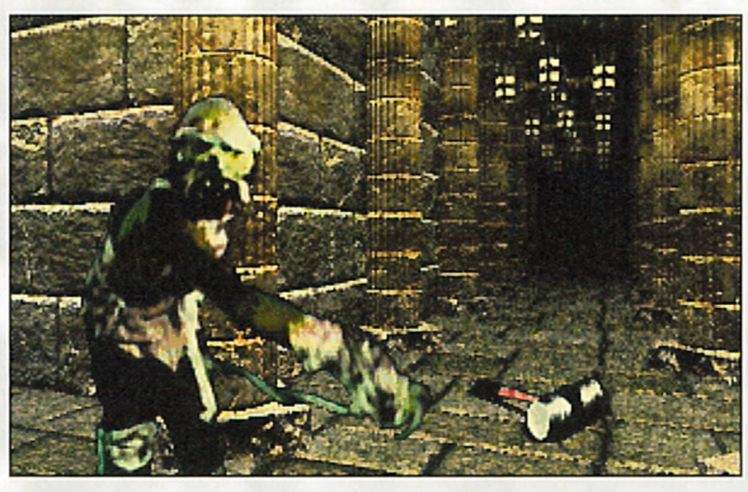


Dans Stonekeep, vous ne voyez pas votre personnage en action, vous êtes ce personnage : quand vous décidez de jouer de l'épée pour découper quelques têtes ou quelques tentacules, vos bras musclés s'agitent alors joyeusement devant vos yeux, pour vous donner vraiment l'impression d'y être plongé, dans ces donjons effrayants.

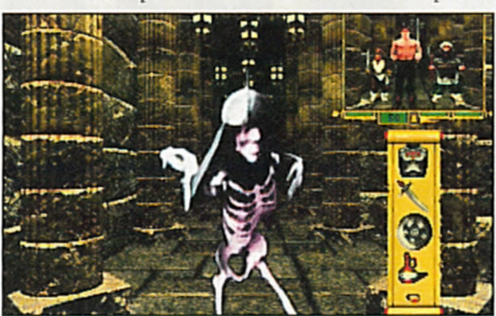
Le design des différents niveaux du jeu semble réussi, l'action ne manque pas, vous trouverez des monstres dans pratiquement tous les coins, et le tout est judicieusement saupoudré d'étapes qui demandent plus de réflexion – "Comment je fais pour l'ouvrir cette nom de d'la de porte ?" – "À quoi il sert, cet objet ?" – "Comment est-ce que je vais bien pouvoir récupérer ce parchemin ?"...

Point fort de Stonekeep, l'interface. Après une poignée de minutes de rien du tout, vous aurez le jeu parfaitement en main. Les touches curseur du clavier permettent le déplacement de votre personnage, tandis que la souris sert à effectuer toutes les actions : prendre un objet, en poser un autre, frapper sur la tronche de gentils nains à coups d'épée, découper ce méchant nain à coups de hache. Un bouton pour chacune de vos mains. Un système de menu extrêmement simple et rapide d'accès permet de gérer votre inventaire. Au passage, notez que vous êtes particulièrement fortiche, puisque vous pouvez porter TOUT ce que vous voulez.

Cette petite entorse au réalisme sert agréablement le jeu,



c'est beaucoup plus drôle que d'avoir à gérer avec précaution ce que l'on peut porter. Fermons les yeux là-dessus ! Autre point fort annoncé, mais que je n'ai pas pu vérifier avec le temps qui m'a été donné pour jouer au jeu, l'équipe de Stonekeep annonce une longue et passionnante durée de vie pour son jeu. Je sais, ils disent tous ça, je n'ai encore jamais vu un programmeur déclarer : "Bon, voilà, on a fini notre jeu, c'est de la daube, y jouez pas, c'est de l'arnaque, on le finit en deux heures". Le test complet du jeu sera là le mois prochain pour confirmer la longue durée de vie du jeu, s'il y a lieu (souhaitons-le !). Dernier point fort confirmé par ma propre paire d'oreilles (que j'ai grandes, surtout la gauche) : les musiques et les bruitages. Sans rire de blague de ah ah ah, c'est sans doute l'aspect le plus réussi du jeu. Les musiques sont superbes, pas ringardes comme c'est souvent le cas dans le monde du jeu vidéo, avec une qualité sonore excellente, des sons en 3D spatial (notamment pour les voix des personnages que vous entendrez venir de la gauche, au-dessus votre tête ou derrière vous selon le cas). Pour mettre un maximum de musiques dans Stonekeep et laisser de la place sur le CD, celles-ci ne sont pas lues directement à partir du CD mais grâce à des instructions MIDI envoyées à votre carte sonore. Attention, chaque son a été étudié pour chaque type de carte pour que le résultat corresponde parfaitement à ce que les compositeurs avaient en tête. Un perfectionnisme trop rare dans ce domaine. Chapeau !



Un retard qui a du bon

La sortie de Stonekeep a beau avoir été repoussée à plusieurs reprises, cela a eu finalement un effet positif sur le jeu. Le monde créé et présenté dans Stonekeep, l'interface, tout ce qui accompagne l'action elle-même n'en est du coup que plus profond, étudié, abouti. Stonekeep, qui avait pris des allures d'Arlésienne dans les deux dernières années (rappelant notre Iron Lord national) s'avère finalement tout aussi excitant que prévu lors de ses premières présentations. Interplay a tenu le coup, a gardé la foi, tout en remettant en question chaque élément du jeu quand il le fallait.



STONEKEEP : CHRONOLOGIE et GALERES

Octobre 88 :
Premières discussions entre Brian Fargo et Todd Camasta à propos "d'un jeu de donjon". Premières mises en images.

Novembre 90 :
Strata Vision sort sur le marché, on utilise le soft pour dessiner les premiers décors 3D de Stonekeep.

Octobre 91 :
Tournages avec une caméra vidéo, 10 images par seconde, résultat décevant, recherche d'outils plus performants.

Décembre 91 :
Brian Fargo se cogne la tête contre un lavabo, il perd la mémoire, il faut réécrire le scénario.

Janvier 92 :
Les premières séquences sont assemblées, l'équipe est emballée et se sent plus motivée que jamais.

Février-Avril 92 :
Essais avec d'autres outils de capture vidéo qui s'avèrent trop gourmants pour être utilisés avec le matériel du joueur moyen.

Avril-septembre 92 :
Tournage avec l'équipe d'Hollywood nommée Dia Quest.

Novembre 92 :
L'équipe de Stonekeep part en pique-nique dans la forêt, se perd et met plusieurs mois à retrouver le chemin des locaux d'interplay.

Janvier 93 :
La première vraie démo de Stonekeep est présentée au CES de Las Vegas. Le jeu sortira à la fin de l'année.

Février 93 :
La plupart des scènes filmées s'avèrent inutilisables car tournées en extérieur et aux éclairages changeants, cinq mois de boulot à refaire.

Mars 93 :
Autre tournage, en intérieur cette fois.

Avril 93 :
Paf, inutilisable encore une fois, les personnages, une fois intégrés, paraissent minables au milieu des décors 3D de qualité. À refaire !

Juin 93 :
L'un des programmeurs se coince bêtement la main dans la porte de son frigo. Il mettra plusieurs mois à se libérer, retardant considérablement le projet.

Septembre 93 :
Le musicien de Stonekeep, Brian Luzietti, perd sa montre, il arrive très en retard tous les jours.

Fevrier 93 :
Pour son anniversaire, Brian se fait offrir une montre.

Mars 94 :
Le marché CD-Rom est enfin devenu viable, Stonekeep abandonne son support disquette.

Mai 94 :
L'équipe d'Interplay est enlevée par des extraterrestres.

Novembre 94 :
Après de longues délibérations, les extraterrestres libèrent nos amis qui peuvent reprendre le travail.

Octobre 94 :
Une partie de l'équipe, y compris le programmeur principal Peter Oliphant, quitte le projet.

Juillet 95 :
Les trois premiers niveaux du jeu sont pressés sur CD.



LE PLUS DUR AVEC MICROSOFT® FURY³ c'est de faire souffrir sa mère. Voir son bichounet pulvérisé ou échouer pour la énième fois dans son looping, forcément ça lui tire des larmes. Fury³, c'est un jeu d'action en 3D complet, c'est 6 degrés de liberté de mouvement, c'est conçu pour Windows® 95 donc 32 bits et auto-play. C'est 8 planètes à sauver, 24 missions, 4 niveaux de difficulté, c'est trop dur pour toi. Alors avant de jouer, pense à ta chère maman. Du 20 nov. au 21 janv. Microsoft® vous offre une assistance technique téléphonique de 9 h à 20 h du lundi au vendredi et de 10 h à 18 h le week-end pour tout achat d'un produit Microsoft® Home.

Microsoft
JUSQU'OÙ IREZ-VOUS ?™

A NOTRE FILS MORT 11 FOIS

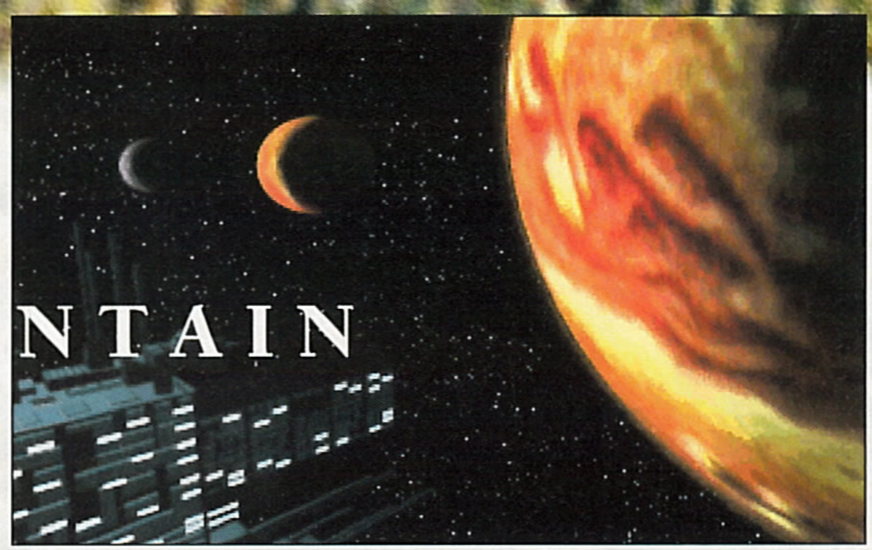
MICROSOFT® FURY³

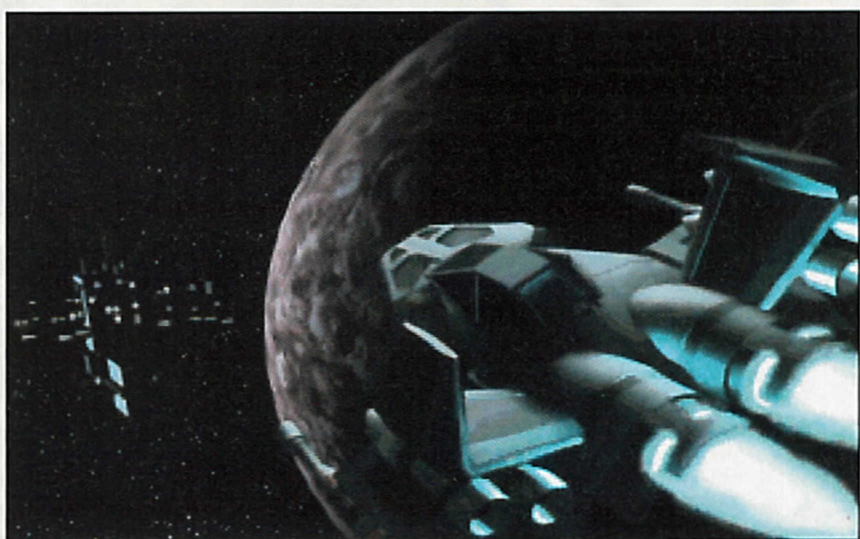
LE JEU QUI VA FAIRE PLEURER TA MERE.

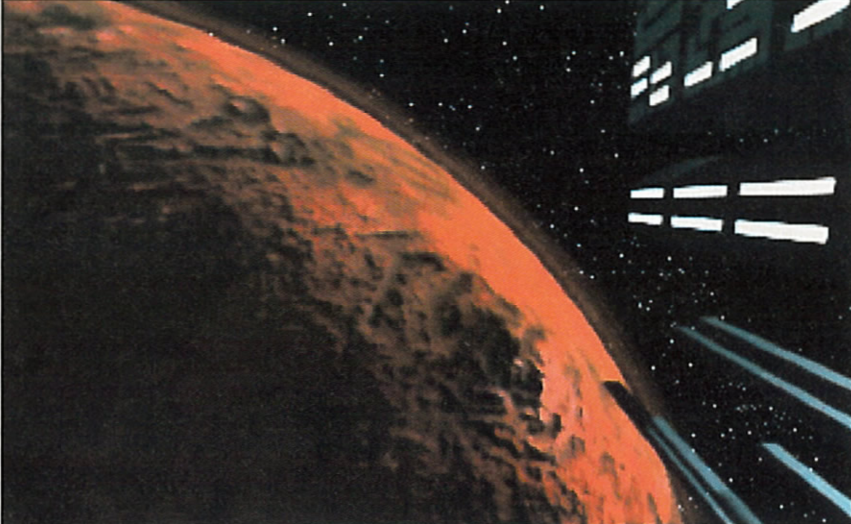
Crédit photo : Fix - Nasa Ciel et Espace.

FORGOTTEN REALMS
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Preview PC CD-Rom
Sortie prévue: mars 96







Récemment, Interplay et TSR ont signé un joli petit accord sur une belle feuille de papier : Interplay est autorisé à développer en exclusivité des jeux vidéo basés sur les mondes de Forgotten Realms et Planescape, jeux de rôles créés par TSR. Pour rafraîchir la mémoire des tronches trop ensoleillées, TSR est la plus grosse société de jeux de rôles de la planète, grâce notamment à la très célèbre collection Advanced Dungeons & Dragons.

Descent to Undermountain sera l'un des jeux nés de cette nouvelle association, et accessoirement l'un des jeux les plus excitants annoncés pour le début de l'année à venir.

Le titre le suggère habilement, Descent to Undermountain a été construit autour du moteur développé par Parallax Studio, utilisé pour Descent, titre qui a eu le succès que l'on sait. Même moteur, mais jeu totalement différent puisqu'il s'agit d'un jeu de rôles cette fois axé entièrement sur l'action. Comme dans Descent, des décors entièrement en 3D sont affichés, avec textures de partout, mais cette fois pas de vaisseaux futuristes qui volent et virevolent, mais des guerriers, des nains, des orcs et autres monstres peu avenants. Les personnages sont entièrement en 3D également, composés de très nombreux polygones texturés. Le résultat est étonnant de réalisme et magnifiquement créatif. Plus impressionnantes encore, les animations de ces mêmes personnages tout bonnement géniales. Pour la première fois dans un jeu de rôles sur ordinateur, vous allez pouvoir vous déplacer entièrement librement, fouiner partout, et surtout combattre sauvagement dans des couloirs flippants. Bien sûr, d'autres jeux en 3D ont utilisé les thèmes développés dans les jeux de rôles, mais cette fois c'est du 100 % vrai de vrai, les graphistes d'Interplay ont directement utilisé les croquis dessinés par les artistes de TSR, ils ont recréé les monstres officiels de Forgotten Realms en 3D en suivant scrupuleusement les créations d'origine. Les fanas apprécieront, les autres aussi tant ils sont réussis.





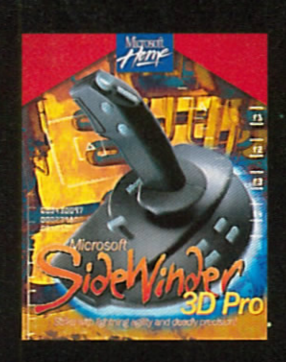




Les personnages sont composés de polygones calculés et affichés en temps réel : si vous vous trouvez nez à nez avec l'un d'entre eux, il n'y pas de désagréables effets de pixellisation comme c'est le cas dans les jeux à la Doom où les personnages sont en fait des sprites.

Des options qui tuent

Descent Undermountain n'aurait pu se permettre d'ignorer les options



VOICI L'ARME ABSOLUE. Un joystick digital inusable, d'une extrême précision et deux fois plus rapide qu'une manette traditionnelle. Son mouvement rotatif en 3D vous permet de faire exactement ce que vous voulez. Ses 8 boutons dont un multi-directionnel et son accélérateur font de Microsoft® Sidewinder 3D Pro une arme de professionnel. Sidewinder 3D Pro est donc déconseillé aux amateurs, aux petits joueurs du dimanche, aux demi-portions... Ils pourraient se faire mal. Du 20 novembre au 21 janvier Microsoft® vous offre une assistance technique téléphonique de 9 h à 20 h du lundi au vendredi et de 10 h à 18 h le week-end pour tout achat d'un produit Microsoft® Home.

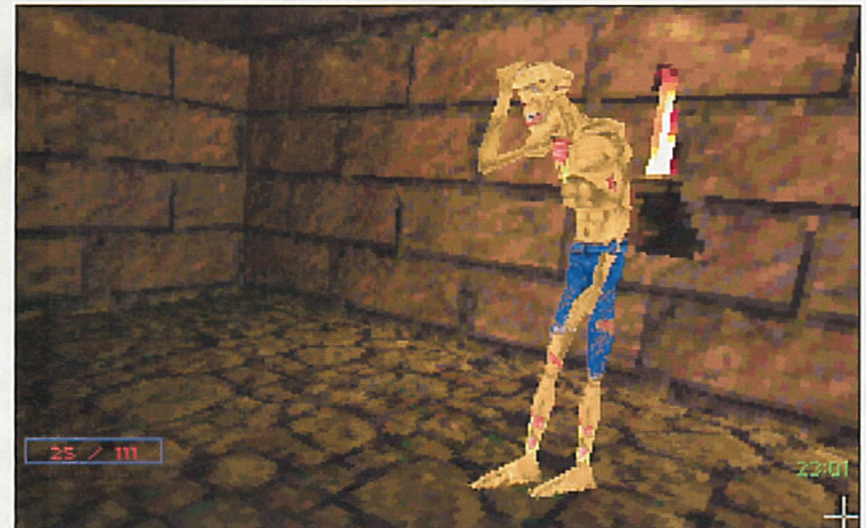
Microsoft
JUSQU'OÙ IREZ-VOUS?™

MICROSOFT® SIDEWINDER™ 3D PRO.
DEBUTANTS S'ABSTENIR.

Crédit photo : Fix - Nasa Ciel et Espace.

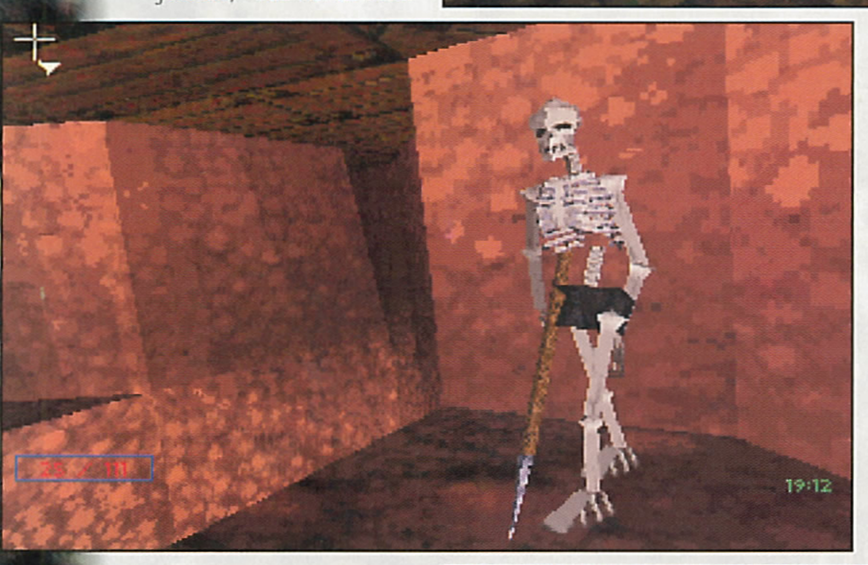
multijoueur, après tout il est issu du monde du jeu de rôles, et quoi de plus multijoueur qu'un jeu de rôles ? En plus de la possibilité de connecter plusieurs bécanes par réseau ou par modem, Descent Undermountain sera accessible à travers les réseaux Online. Et là vous vous dites, paf, encore une possibilité géniale qui sera réservée aux sales Ricains. Pas si sûr ! S'il est vrai qu'Interplay a déjà signé avec Genie (Ricain donc), des discussions sont en cours avec Compuserve pour l'Europe. D'autre part, une option TCP/IP est à l'étude, qui permettrait aux joueurs de jouer à travers le réseau Internet, et donc de jouer, en théorie, contre n'importe qui n'importe où dans le monde. En théorie.





Dans une partie multijoueur, vous aurez bien sûr la possibilité de parler avec les autres joueurs à travers une fenêtre spéciale affichée à l'écran. Chaque joueur choisissant sa race en début de partie (humain, orc, nain, ...), ces dialogues vous permettront les provocations les plus racistes : "Orc puant, je vais te faire la peau !", "Sale nain !", etc. Parce que Descent Undermountain, bien qu'il soit un jeu d'action, garde toutes les caractéristiques du jeu de rôles avec sa création de personnages, la détermination de ses caractéristiques et de ses compétences. Bien sûr, tout a de l'influence sur le déroulement du jeu, et tout est cohérent avec le monde développé par TSR. D'ailleurs, une personne a été débauchée du développeur de jeux de rôles pour rejoindre l'équipe d'Interplay, pour s'assurer de l'authenticité des jeux de la collection (comme vous le découvrirez dans les pages qui suivent, Descent Undermountain n'est pas le seul jeu Interplay basé sur les mondes créés par TSR).

Dernière option abordée de façon originale : la carte qui se dessine automatiquement au fur et à mesure de vos explorations est, elle aussi, en 3D. Elle peut être affichée dans une fenêtre en même temps que les décors des lieux eux-mêmes. Cette carte affichée en fil de fer est du plus bel effet et permet de se repérer avec une étonnante efficacité.







Nous reparlerons de Descent Undermountain quand le jeu aura un peu plus avancé, avec une preview plus détaillée. Mais d'ores et déjà, à ce stade, le jeu est sacrément excitant et prometteur.

BLOOD & MAGIC

Preview PC CD-Rom
Sortie prévue: mars 96

Autre titre dans la collection AD&D, Blood & Magic n'a qu'un objectif : ravir les fanas de jeux à la Warcraft et autre Command & Conquer.

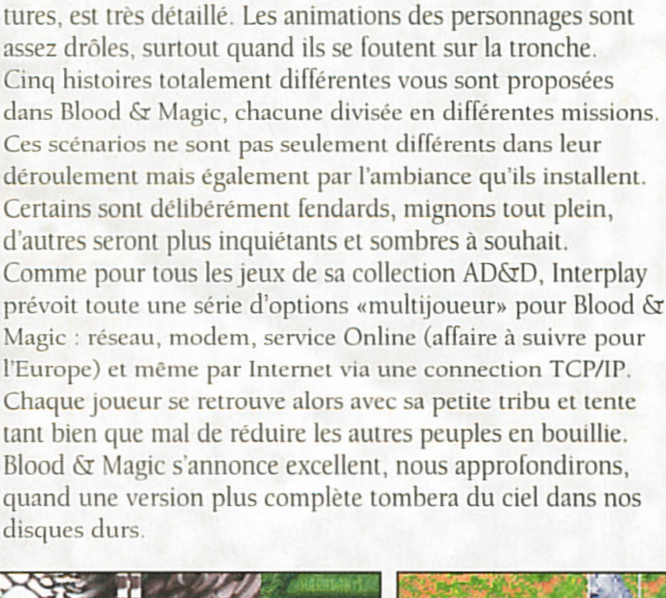




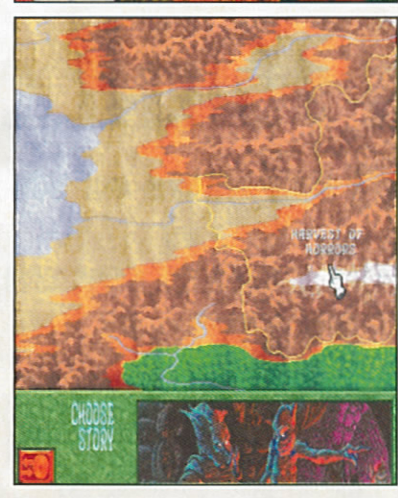


Avec un titre pareil, Sang et Magie pour les anglophobes, on pourrait s'attendre à un jeu ultra-violent entre Doom et Heretic. Pourtant, il s'agit d'un soft tout mignon (parfois effrayant, O.K.), bourré de stratégie et plein d'humour. Accessoirement, il y a effectivement du sang et tout plein de magie, quand même.

Le monde que vous explorerez dans Blood & Magic est entièrement basé sur les jeux de rôles de TSR, le soft fait en effet partie de la nouvelle collection AD&D d'Interplay. Il est intéressant de constater que dès le départ l'éditeur a décidé de varier les genres et pas de sortir d'inombrables softs basés sur le même moteur mais avec des scénarios différents. Si Descent Undermountain est un jeu d'action en 3D, Blood & Magic tape dans la catégorie «stratégie». Vous voilà promu sorte de dieu tout puissant, et tout manipulateur que vous êtes vous allez envoyer vos sujets combattre leurs voisins de palier. Votre but : obtenir de plus en plus de puissance, caractérisée par votre niveau de Mana. Vous pouvez créer des personnages, des magiciens, des guerriers, toutes sortes de monstres et de combattants. Mais de telles mises au monde vous coûtent, en l'occurrence vous perdez un peu de Mana. Mais c'est pour mieux en gagner, si vous dirigez habilement vos troupes.

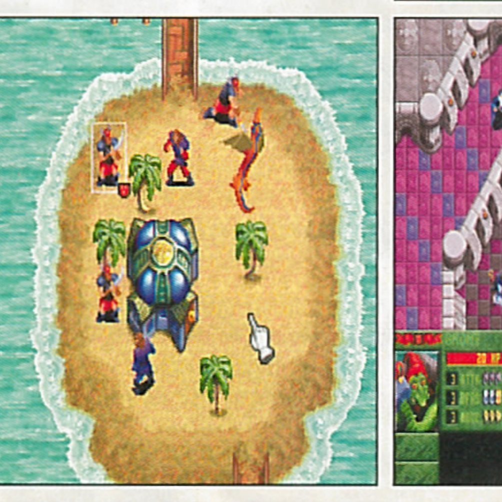


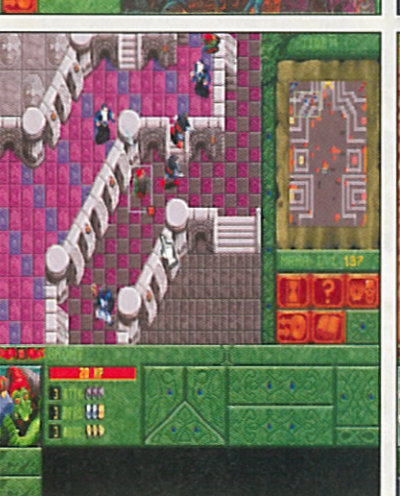
Le graphisme de Blood & Magic, bien qu'à base de miniatures, est très détaillé. Les animations des personnages sont assez drôles, surtout quand ils se foutent sur la tronche. Cinq histoires totalement différentes vous sont proposées dans Blood & Magic, chacune divisée en différentes missions. Ces scénarios ne sont pas seulement différents dans leur déroulement mais également par l'ambiance qu'ils installent. Certains sont délibérément fendards, mignons tout plein, d'autres seront plus inquiétants et sombres à souhait. Comme pour tous les jeux de sa collection AD&D, Interplay prévoit toute une série d'options «multijoueur» pour Blood & Magic : réseau, modem, service Online (affaire à suivre pour l'Europe) et même par Internet via une connection TCP/IP. Chaque joueur se retrouve alors avec sa petite tribu et tente tant bien que mal de réduire les autres peuples en bouillie. Blood & Magic s'annonce excellent, nous approfondirons, quand une version plus complète tombera du ciel dans nos disques durs.













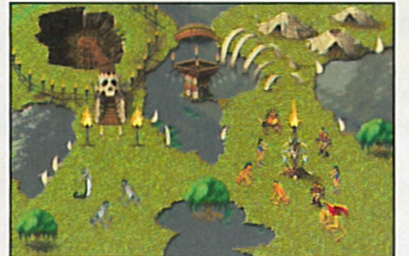
DRAGON DICE

Sortie prévue : fin novembre
Sur PC CD-Rom

Interplay et TSR tentent un coup à la Magic the Gathering.

Dragon Dice sera le premier jeu de la collection AD&D d'Interplay à sortir sur le marché. Vous connaissez Magic the Gathering, le jeu qui fait fureur depuis maintenant pas mal de temps, qui pousse ses adeptes à collectionner des milliers de cartes et à passer leurs samedis après-midi devant les magasins de jeux de rôles pour faire des échanges ? Et bien, TSR a décliné la formule, jaloux et alléché par les monceaux de fric que les créateurs de Magic, Wizard of the Coast, ont empochés. Dragon Dice ne se joue pas avec des cartes, mais avec des dés. Le concept de base reste le même, commercialement parlant, les joueurs doivent acheter des packs pour récupérer de nouveaux dés, et espérer tomber sur un lot contenant des pièces rares. Le jeu de dés vient juste de sortir aux States, le jeu d'Interplay le talonne de très près.





Lancer des dés sur ordinateurs n'auraient pas été bien drôle, Dragon Dice sur PC s'est donc habilement transformé en wargame-jeu de stratégie basé sur le monde d'AD&D. Si les vieux wargamers se souviennent d'Ave Tenebrae, on a un peu la même ambiance dans Dragon Dice : les combattants sont des orcs, des dragons, des guerriers, toutes sortes de créatures issues du monde d'AD&D.
Dragon Dice lui aussi est prévu pour toutes les options «multi-joueur» possibles et imaginables. La version Online, en se connectant sur Genie aux États-Unis et peut-être à travers Compuserve pour l'Europe (en discussion en ce moment), devrait être particulièrement excitante, ouvrant les portes à toutes sortes de tournois acharnés.

DESCENT 2

Sortie prévue: mars 96
Sur PC CD-Rom

La suite d'un des titres les plus chauds sur PC débarque très prochainement, encore plus axée sur le jeu à plusieurs.







Comme pour Descent premier du nom, Descent 2 sera d'abord lancé sur le marché dans une version shareware comprenant 3 niveaux et avec quelques limitations. Cette version light va débarquer d'une semaine à l'autre, d'abord sur les BBS puis certainement sur les CD et disquettes de démos des magazines (comptez sur nous !). Mais il faudra le mois de mars prochain pour avoir la version finale. Très franchement, cette attente sent plus l'opération marketing qu'autre chose, le jeu étant pratiquement terminé à l'heure qu'il est. L'arrivée du jeu vidéo dans la cour des grands commence à avoir ses désavantages...
Quoi de neuf dans Descent 2 ? Le jeu reste globalement le même, de l'action furieuse en 3D où vous volez à toute berzingue dans un vaisseau futuriste et ce avec 360° de liberté. Le moteur du jeu a été quelque peu amélioré, mais rien de révolutionnaire. Par contre, tout un tas de nouvelles armes seront à votre disposition, une dizaine, avec notamment un petit vaisseau éclaireur et ses systèmes de caméras pour voir ailleurs si vous y êtes. Les textures des décors peuvent maintenant être animées, vous volerez au-dessus d'étendues d'eau ou de lave bouillonante, le jeu est d'ailleurs globalement plus riche graphiquement, plus abouti.
Vraie nouveauté : la possibilité de jouer à plusieurs via Internet. Cette option n'est pas encore sûre à 100 %, mais l'équipe d'Interplay y bosse d'arrache-pied.
Pour finir, Descent 2 sera compatible avec les diverses cartes 3D maintenant destinées au PC, avec la 3D Blaster et la carte de chez Diamond notamment. Le jeu était déjà plutôt rapide et fluide, cette version risque de faire très mal.







PILOTE COMME UN AS, COMBATS COMME UN DIEU!



DEUX JOUEURS OPTION MODEM

- 8 ENNEMIS CONTROLÉS PAR L'ORDINATEUR
- 8 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ
- ACTION RAPIDE JEU DE COMBAT AÉRIEN AVEC SIMULATION RÉELLE DE VOL
- CHOIX ENTRE 13 MODÈLES D'AVIONS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

DÉCOLLAGE IMMÉDIAT!

PC CD-ROM



PHILIPS

PAR COOLI

BLUE BYTE ANNONCE LA COULEUR

Une odyssée de Kohli

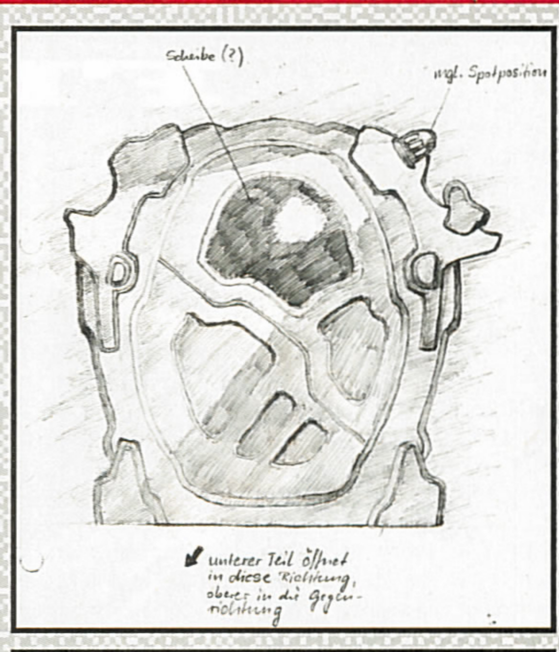
En France, c'est grâce à Great Courts que Blue Byte s'est forgé un nom. Aujourd'hui, il est cependant le plus souvent associé à Battle Isle. À la veille du lancement du troisième épisode de la série, il était temps de savoir si Blue Byte allait renouveler sa gamme et sortir du carcan battlisleux dans lequel nous l'avions fourré, mais surtout, surtout sous quel angle il aborderait le prochain millénaire (non, attends, c'est un peu exagéré là...). C'est donc à Mulheim, près de Dusseldorf, que nous sommes allés traîner nos guêtres de scribouillards fouineurs, et plutôt que de nous dévoiler leurs projets pour le prochain siècle, ces créateurs nous ont parlé des produits qu'ils s'apprêtaient à lancer au cours des prochains mois. Une bonne initiative, on était venu pour cela ! Du coup je me demande si en 2001...

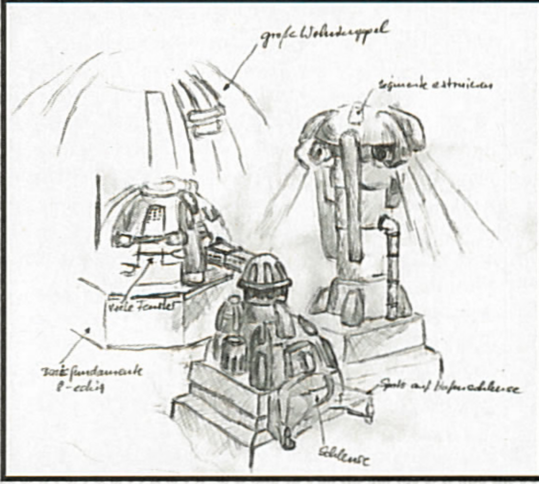


ARCHIMEDEAN

ARCHI-VAGUE...

Je m'étais emballé sur ce produit à l'ECTS. En fait, la fièvre est légèrement retombée puisque le jeu n'en est qu'à 40 % de son développement. Cependant, la démonstration de Bernhard Ewers nous a apporté des précisions sur ce que nous étions en droit d'espérer.





Archimedean dynasty est parti d'un projet externe du groupe de développement Massive composé de trois personnes : Peter Ohlmann, programmeur et deux graphistes Christoph Werner, Adam Sprus (le tout en priant pour que mon système de reconnaissance des hiéroglyphes de Bernhard ait bien fonctionné). C'est donc suite à une démo attrayante que Blue Byte a décidé d'épauler le tout. La procédure peut sembler classique, mais cette décision prend toute sa signification lorsque l'on passe en revue les spécifications techniques de ce produit. Mais d'abord, quel est-il ? Archimedean Dynasty vous immerge dans un scénario qu'il vaut mieux ne pas lire après les informations de 20 heures sous peine de voir s'envoler un peu plus votre entrain naturel : au XXIe siècle, vient d'être provoquée une superbe simulation réelle de guerre thermonucléaire obligeant l'humanité à se réfugier sous les mers. Cette reconstruction s'est bientôt vue accompagnée par l'émergence de nouvelles puissances avec à leur tête de grandes compagnies. Cette phase étant désormais terminée, l'humanité semble encore une fois victime de ses vieux démons puisque la course au pouvoir reprend sous la forme d'une lutte acharnée entre ses conglomérats. Vous vous retrouvez donc plongé (c'est le cas de le dire) au milieu de tout cela en la personne d'un mercenaire, qui, comme tout bon vénal qui se respecte, va travailler pour le plus offrant au cours de différentes missions. Rassurez-vous, vous apprendrez que vous n'êtes pas complètement rongé de la moelle puisqu'en fait le scénario de base est complété par une intrigue que vous ne découvrirez qu'au fur et à mesure et qui permettra de racheter le Bob Denard subaquatique que vous êtes. On aurait pu penser qu'il s'agissait là d'un remake de Privateer sous les mers. Bernhard nous assure qu'il n'en sera rien, puisque le jeu est balancé de façon égale entre les phases d'action et d'aventure. Cette dernière partie prend place à l'intérieur des dif-

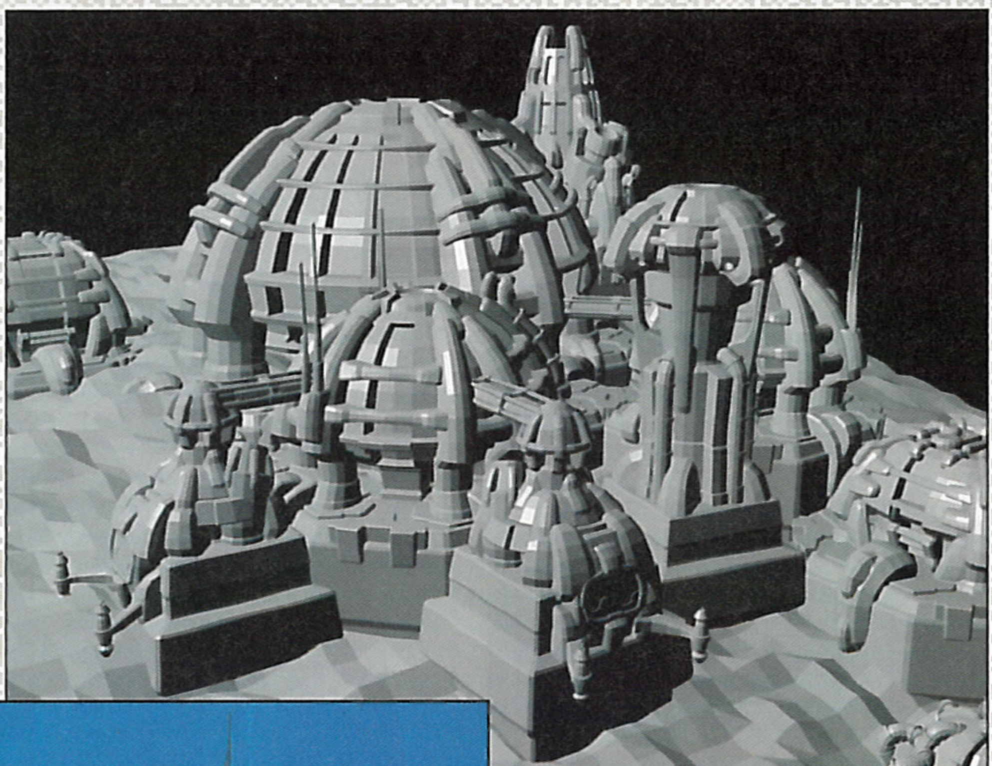




DYNASTY

PC CD-ROM

prévu pour février

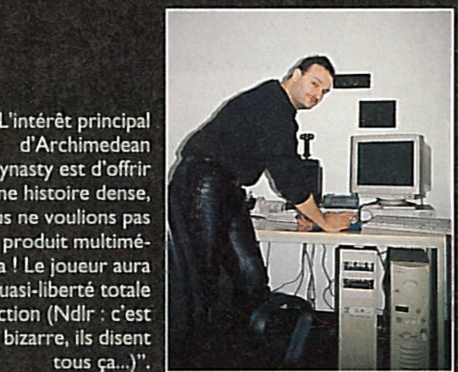




férentes stations sous-marines, alors que les combats s'effectuent avec une représentation 3D. Le jeu est divisé entre plusieurs océans avec une évolution d'une linéarité "masquée". En fait, il existe des missions importantes qu'il convient de réussir pour évoluer dans l'aventure et des missions annexes (une vingtaine de types) dont le but majeur est de vous faire récolter les fonds nécessaires pour vous équiper. Pour vous donner une idée de l'importance de l'aventure et bien comprendre qu'il ne s'agit pas d'un prétexte, c'est plus d'une centaine de personnages que vous serez amené à rencontrer au cours du jeu. Autre détail intéressant : vous pourrez travailler pour tous les types de groupes s'affrontant, que ce soit des pirates ou autres. Passé le cap de l'absorption pas trop douloureuse du concept, on remarque que la réalisation ne devrait pas être en reste puisque l'interface est en S-VGA avec 65 000 couleurs ainsi que les combats ramenés cette fois à 256 couleurs. Une résolution qui a des conséquences directes sur la configuration minimale requise : un 486DX2/66 VL avec 8 méga. De plus, le jeu sera optimisé pour les Pentium, nous donnant ainsi une meilleure idée de la bécane nécessaire pour l'utilisation la plus confortable possible. Enfin, comme d'habitude avec les designers allemands, le jeu se retrouvera auréolé d'une pléthore d'options. Tout ce que nous avons vu d'Archimedean Dynasty s'annonce très très bien, même s'il est encore trop tôt pour émettre une juste opinion quant à sa valeur. En fait, il n'y a quasiment aucun élément de décor dans la démonstration du moteur 3D que nous avons vu, et comme la réussite du jeu passe par la qualité de celle-ci, difficile de se prononcer. Les prochains mois devraient nous fournir un début de réponse pour ce produit prévu au début de l'année prochaine sur PC CD-Rom.

BERNHARD EWERS

chef de produit d'Archimedean Dynasty



"L'intérêt principal d'Archimedean Dynasty est d'offrir une histoire dense, nous ne voulions pas d'un produit multimédia ! Le joueur aura une quasi-liberté totale d'action (Ndlr : c'est bizarre, ils disent tous ça...)".



"Ne vous inquiétez pas, Archimedean Dynasty sera musclé !"





ALBION

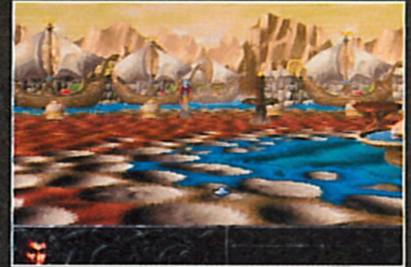
PC CD-ROM



Tout sauf perfide !









Les rôlistes regardaient du côté ouest de l'Atlantique, alors qu'il leur faudra peut-être se tourner vers le Rhin. C'est en tout cas bien la volonté des concepteurs d'Albion.

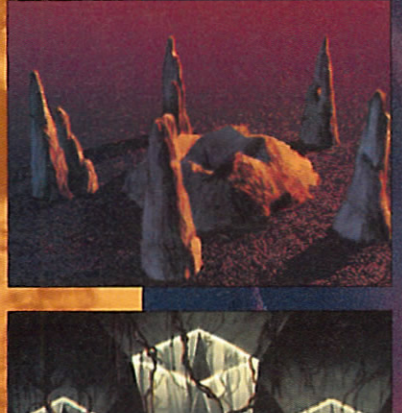
C'est graphiquement qu'Albion trahit ses concepteurs... Non, ce n'est pas que l'on retrouvera à l'écran de joyeux pâtés baveux du plus mauvais effet (au contraire !), mais c'est l'équipe de Thalion (notamment responsable d'Ambermoon, etc.) qui en est l'initiatrice. Albion est un jeu de rôles qui vous mettra dans la peau de Tom Driscoll. Nous sommes en l'an de grâce 2195 alors que le "Toronto", un énorme vaisseau-usine d'un obscur conglomérat, le DDT, atterrit sur une planète afin d'accomplir ce pour quoi il a été conçu : exploiter les énormes ressources minières qu'elle recèle. Or, les prévisions initiales se révèlent être fausses puisqu'Albion n'est pas une planète désertique sans vie, mais un monde qui en regorge. De nombreuses civilisations très riches en couleur et en magie se côtoient. Plutôt que de laisser Toronto dépouiller et anéantir toutes ses cultures, vous décidez en tant que pilote de vous retourner contre votre compagnie et de sauver ce monde. S'il s'agit là de la trame principale, vous devrez tenter d'élucider d'autres questions dont les moindres ne sont pas : d'où provient la magie utilisée sur Albion ? Comment des Celtes de notre planète ont-ils pu arriver jusqu'ici il y a des milliers d'années ? Le scénario résume fort bien la motivation des concepteurs, puisque Albion se veut avant tout un jeu d'ambiance. C'est la richesse du scénario ainsi que la diversité de location qui ont été au centre des préoccupations d'Erik Simons et de son équipe. Ceci implique que les dialogues ont une part importante dans le jeu pour renforcer l'impression d'un monde vivant, mais aussi sont partie prenante dans celui-ci. La deuxième conséquence directe est l'aire de jeu en elle-même qui s'annonce carrément énorme ! Il faudrait, pour la compléter, entre un ou deux mois en jouant trois heures par jour. Le fait qu'il existe trois différents modes de représentation des "déambulations" des aventuriers ne fait que renforcer cette idée de l'ampleur du monde d'Albion. Les voyages s'effectueront ainsi en mode 2D, alors que les explorations des "donjons" sont en 3D. "Donjons" entre guillemets puisque, plus que les combats, l'évolution dans le jeu est pour une grande part axée sur la résolution d'énigmes (NDLR : guillemets doublement justifiés puisque la traduction de Dungeon est Cachot). Mais Albion est avant tout un jeu de rôles. On pourra recruter jusqu'à 5 coéquipiers, chacun ayant sa propre personnalité et son vécu.



LucasArts Entertainment Company Présente

THE DIG™

PERCEZ LE MYSTÈRE DE L'AVENTURE LA PLUS ATTENDUE !











Une épopée de science fiction réalisée par Sean Clark en collaboration avec Steven Spielberg.

Bientôt disponible sur cd rom pc

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
SUPERGAMES
22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet :
http://www.ubisoft.com
http://www.lucasarts.com

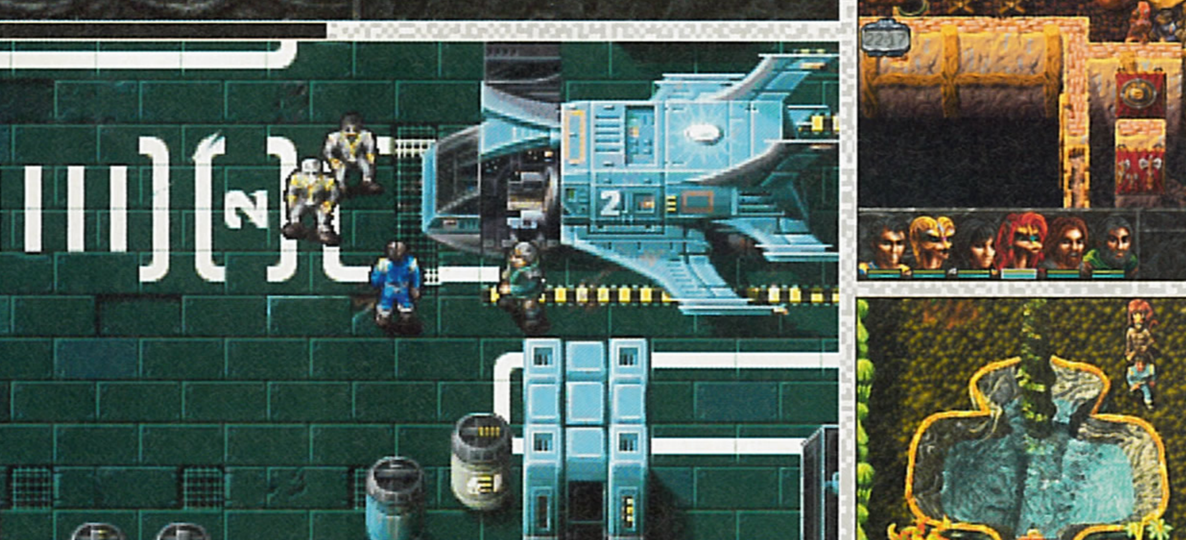
ALBION

PC CD-ROM
suite
prévu pour novembre

"Même si la représentation en 2D peut d'abord évoquer un style de jeu japonais, nous ne voulions pas faire un jeu d'action. Le plus important pour nous est la force de l'histoire, et que le joueur se sente impliqué dans l'aventure, qu'il découvre les richesses de chaque culture du monde d'Albion en lui offrant la plus grande liberté possible."

Il ne s'agira pas uniquement d'une fiche d'identité dans le style "Je suis martien et j'aime pas les brocolis", mais d'un background plus profond. Un personnage sourd tombera amoureux d'une habitante d'Albion ayant la particularité de ne communiquer que télépatiquement. Pour la première fois de sa vie, il entendra. Autant dire tout de suite que se débarrasser de l'un, c'est perdre deux coéquipiers. Cet exemple est très illustrateur de l'ambiance qui prévaut tout au long de l'aventure. Sans tomber dans le "gnangnan passe-moi les pralines™" (expression déposée), Albion c'est la féerie et la découverte. Heureusement les concepteurs ne sont pas tombés dans le travers de la simplicité, puisque le jeu est également synonyme de détail : gestion du jour et de la nuit, de la nourriture, le nombre d'objets à utiliser est conséquent, chacune des 8 classes de personnage possède sa propre école de magie, les compétences influent directement sur le jeu, et on pourra, of course, non seulement gagner de l'expérience en fonction des combats, mais aussi se retrouver amoindri par une maladie, la possession de reliques influera sur les attributs, etc. Mais l'aspect encore plus prépondérant que cette énumération est que le tout se déroule dans un univers cohérent. Que dire de l'environnement sonore grandiose qui s'annonce exemplaire ? Une des originalités d'Albion provient également du mode de combat un peu particulier, puisque l'on déplace son équipe sur une sorte d'échiquier et que l'on assiste au déroulement des actions dans un mode 3D. Vous l'aurez compris, si bon nombre de rôlistes attendent surtout Lands of Lord 2 (fois plus de temps à sortir), Albion va, sans doute constituer une bonne surprise pour eux. D'autant plus que le jeu semble un peu calqué sur Ultima, dans le sens où la sensation de linéarité n'apparaît pas. Compléter certaines énigmes apparemment non "utiles" permet d'évoluer autrement, de savoir utiliser des objets que l'on ne pourrait pas sans cela, etc. Bref, la démonstration d'Erik Simons était assez impressionnante, et attendez-vous, s'il tient toutes ses promesses, à en entendre parler ! Un titre à suivre d'ici sa sortie prévue en novembre sur CD-Rom

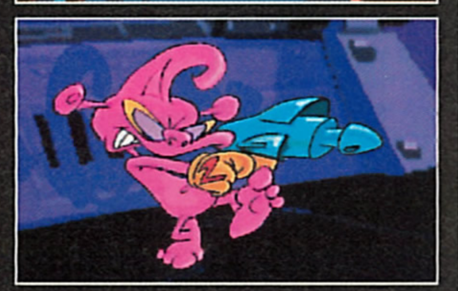




ESC FROM CHEVVY F5







PC CD-ROM - prévu pour novembre

Délirium très épais...

Blue Byte essaye de diversifier sa gamme avec un produit différent de ses productions habituelles. Un pari pour les productions à venir ?

Chewy est un produit pour le moins inattendu de la part de Blue Byte, plus enclin d'habitude au sérieux et à la réflexion. Ce jeu d'aventure possède en effet la particularité de se vouloir totalement délirant, la force motrice du tout étant l'humour. Vous y dirigerez Chewy, un extraterrestre à la recherche de son meilleur ami, le Lt Clint, qui devra également sauver la terre des infâmes Borks. Le style graphique très cartoon des années 50 est l'œuvre du designer du jeu Carsten Wieland, un monsieur que l'on situe mieux lorsqu'on sait qu'il a collaboré à "Métal Hurlant". Ceci explique également non seulement les nombreux gags qui parsèment l'aventure, mais aussi le côté tordu des énigmes qui restent cependant logiques. Entre autres délires, vous rencontrerez : un auteur qui entre en coma virtuel chaque fois qu'il écrit (il s'agit d'Howard), la Scream Queen, une actrice de série B spécialisée dans la montée en décibels lors de l'apparition du monstre, et aussi une séquence de tir assez fun. Et comme si cela ne suffisait pas, l'aventure est parsemée de références ou clins d'œil à des films célèbres par le biais de scènes cinématiques, etc. L'interface est des plus simple, ce qui accentue un peu plus son air de ressemblance d'avec les Lucas. Quant à la durée de vie, Wolfgang Walk estime qu'il devrait falloir une bonne quarantaine d'heures à un joueur expérimenté pour le compléter, un chiffre somme toute dans la norme. Comme tout jeu d'aventure, c'est une fois en possession d'une version jouable à disposition que nous pourrons présager de ce qui en fait l'essence, c'est-à-dire la qualité des énigmes. ESC from Chewy F5 devrait sortir au mois de novembre entièrement en français.

SETTLERS II

PC CD-ROM & MAC

prévu pour janvier



La valeur sure* 2



Difficile d'entamer le descriptif de Settlers II tellement il ressemble pour l'instant, et dans l'état actuel de son développement, au premier volet ! (Eh vas-y ! Y prennent que des taupes à Joy ?). C'est cent fois plus beau.. En fait, c'est exactement ce que je disais puisque Thomas Hauser et son équipe se sont fortement concentrés sur l'aspect esthétique du jeu. Une chose qu'ils ont bien réussi, puisque l'ensemble est vraiment très fin et confère au tout un look accrocheur. Vu la qualité du concept de Settlers, on n'a pas trop à s'en faire pour Settlers II !



"Le très sympathique Thomas Hauser, chef de projet de Settlers II sur son lieu de travail"



Une partie de l'équipe de Settlers II en pleine séance de photos. Ne vous méprenez pas sur leur look cool : ils n'arrêtent pas de bosser ! C'est en tout deux programmeurs et deux graphistes à plein temps qui s'attèlent à la réalisation de ce nouveau volet.





Abonnez-vous
à Joystick et recevez
Command & Conquer

6 mois d'abonnement à Joystick
+ Command & Conquer

550F

Au lieu de ~~640~~F



OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre réglement à JOYSTICK Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

CT 068 CC 65

OUI, je m'abonne à JOYSTICK pour 6 mois (6 numéros)
et je recevrai Command et Conquer sur PC CD-ROM.
Je ne paie que 550 F au lieu de 640 F, soit 90 F d'économie !
Je règle par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Carte bleue
Numéro |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Validité |_|_|_|_|
Signature (obligatoire)

NOM : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville : ....

Pseudo : ....
(à créer sur le 3615 JOYSTICK pour bénéficier de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK)

Vous pouvez acquérir séparément Command & Conquer au prix de 400 F + 30 F de frais de port en recommandé. Délai de réception de votre jeu : 3 à 4 semaines. Offre réservée à la France métropolitaine et aux nouveaux abonnés.
Informatique et libertés : le droit d'accès et de rectification des donnés concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement.
Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

ACTUA SOCCER

TEST Page 110 — PC CD-ROM



SIMULATION DE FOOTBALL

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR : FUNSOFT
TÉLÉPHONE : (1) 41 86 05 05
TEXTES ET VOIX : VF
4 JOUEURS SUR LE MEME ÉCRAN, 20 JOUEURS EN RESEAU
CONFIGURATION MINIMALE : 486DX33, 4MO DE RAM
NON COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 99 — INTÉRÊT 90

UP
- Animation incroyable
- Graphisme somptueux
- Les commentaires en français

DOWN
- Pas de clubs !

AL UNSER, JR. ARCADE RACING

TEST Page 60 — PC CD-ROM



COURSE DE VOITURE

EDITEUR : MINDSCAPE BORDEAUX
DISTRIBUTEUR : MINDSCAPE - (16) 99 87 58 87 -
TEXTE VF - NOMBRE DE JOUEURS : DE 1 À 6 SOUS WIN95 (RÉSEAUX) -
TESTÉ SUR PENTIUM 90 -
PRÉVU SUR MAC ET PC WIN 3.11

TECHNIQUE 75 — INTÉRÊT 80

CONCLUSION
Il est plaisant de pouvoir se défouler de temps à autre sur un jeu où seule l'action importe. Al Unser s'y prête à merveille, mais nécessite une bécane de la mort, Win 95 oblige.

UP
- La musique
- Le jeu en réseau

DOWN
- Pentium mini.
- Programme réseau absent

ALIEN ODYSSEY

TEST Page 82 — PC CD-ROM



ARCADE/AVENTURE

EDITEUR: ARGAUNAUT
DISTRIBUTEUR: PHILIPS
TÉLÉPHONE: (1) 47 28 51 00
TEXTES : EN FRANÇAIS, VOIX : EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, CONFIG : 486 DX2 66, 8 MO, CD DOUBLE VITESSE

TECHNIQUE 70 — INTÉRÊT 70

CONCLUSION
C'est une véritable déferlante de bons produits qui sont sortis ce mois-ci. On avait presque fini le journal, quand ce soft est arrivé. Malgré quelques défauts, il a pu se hisser sur le podium.

UP
- Le graphisme
- L'ambiance
- Un peu gore

DOWN
- Le graphisme du perso
- Facile

ALONE IN THE DARK 2

TEST Page 116 — 3DO



AVENTURE/ACTION

EDITEUR : INTERPLAY
(1) 48 18 50 00
TEXTES ET VOIX VO, 1 JOUEUR, DISPO SUR PC & MAC, TESTÉ DANS JOY N°44 & 53

TECHNIQUE 50 — INTÉRÊT 70

CONCLUSION
Un jeu comme Alone in the Dark ne peut faire que l'unanimité auprès du public. Hélas, les trop nombreux accès au CD ralentissent le jeu et perturbent l'action

UP
- Le scénario

DOWN
- Les accès CD

BATTLE ISLE 3

TEST Page 100 — PC CD-ROM



WARGAME

EDITEUR: BLUE BYTE
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
TÉLÉPHONE: (1) 48 18 50 00
TEXTES ET VOIX EN VF :1 OU 2 JOUEURS, JUSQUE 6 EN RÉSEAU, (CONFIG), COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 80 — INTÉRÊT 90

CONCLUSION
Avec une bonne machine, ce jeu s'avère être le meilleur wargame par tour de jeu. On sourit à la pensée qu'un de ces jours des programmeurs mélangeront Battle Isle 3, Dune 2 et Command and Conquer pour un wargame aussi riche que celui-ci, mais en temps réel...

UP
- Passionnant
- Assez beau
- Durée de vie

DOWN
- Grosse config
- Musiques en boucle

BLADE FORCE

TEST Page 76 — 3DO



ARCADE

EDITEUR : STUDIO 3DO
TEXTES ET VOIX EN VO

TECHNIQUE 90 — INTÉRÊT 75

CONCLUSION
Un vrai plaisir que de piloter ce héros volant. Mais que de difficultés ! Un shoot'em up réservé aux amateurs de 3D.

UP
- L'animation,
- La maniabilité

DOWN
- Décors peu variés
- La difficulté

CASINO DE LUXE

TEST Page 90 — PC CD & Mac



CASINO

EDITEUR : SIERRA - DISTRIBUTEUR : COKTEL (1) 46 01 46 00 NOTICE EN VF - NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONFIGURATION : 486 33 WINDOWS

TECHNIQUE 20 — INTÉRÊT 50

CONCLUSION
C'est beau mais franchement, ce type de jeu est vraiment dépassé.

DESTRUCTION DERBY

TEST Page 102 — PC CD-ROM



COURSE AUTO

EDITEUR : SONNY INTERACTIVE (1) 46 43 93 10 - 1 OU 2 JOUEURS PAR CABLE NULL MODEM - TESTÉ SUR PENTIUM 120 ET DX2 66 - CONFIG. MINI DX2 66

TECHNIQUE 91 — INTÉRÊT 85

CONCLUSION
Destruction Derby étonne par son réalisme. Une animation fluide, un graphisme superbe, de la musique bien speedante, seule l'ergonomie de l'ensemble laisse parfois à désirer. Sony nous offre là un très bon jeu.

UP
- Le graphisme
- La bande-son
- Le jeu à deux

DOWN
- Ergonomie
- Un peu facile

EUROFIGHTER 2000

TEST Page 88 — PC CD-ROM



SIMULATION DE COMBAT

DÉVELOPPEUR : DID - EDITEUR : OCÉAN (1) 40 53 92 86 - NOTICE ET JEU EN FRANÇAIS - DE 1 À 8 JOUEURS EN RÉSEAUX - TESTÉ SUR DX2 66 EN VGA ET PENTIUM 120 EN S-VGA - CONFIG RECOM : PENTIUM 90 - CONFIG. MINI. : 486 DX2 66 VLB. COMPATIBLE WINDOWS 95.

TECHNIQUE 92 — INTÉRÊT 80/92

CONCLUSION
On se rapproche de plus en plus de la réalité au niveau de l'aspect technique et de la simulation pure, EF2000 surprendra tous les accros du manche à balai. Un superbe programme qui ne saurait les décevoir. Du grand DID !

UP
- L'environnement
- La modélisation
- Le S-VGA
- Jeu en réseau

DOWN
- Menus
- Briefing succinct
- Configuration.

FIFA SOCCER 96

TEST Page 110 — PC CD-ROM



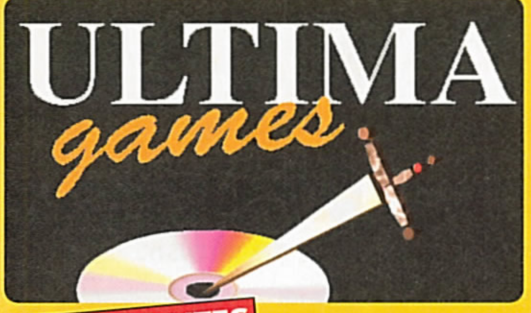
SIMULATION DE FOOTBALL

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS (16) 72 53 25 25 TEXTES ET VOIX : VO - 4 JOUEURS SUR LE MEME ÉCRAN, 8 PAR MODEM CONFIG. MINI. : 486DX2/66 8MO DE RAM - DISPONIBLE SUR 3DO - PRÉVU SUR : MEGADRIVE, SNES, 32X, PLAYSTATION ET SATURN
COMPATIBLE WINDOWS 95. OUI

TECHNIQUE 88 — INTÉRÊT 90

UP
- Les équipes
- Les coups
- L'entraînement

DOWN
- Moins fluide qu'Actua.





... PAR COURRIER ...
... PAR TELEPHONE ...
... PAR FAX ...

A ULTIMA VPC

BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX
TEL : (1) 46 70 44 00
FAX : (1) 43 38 11 86

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

BOUTIQUES ULTIMA

NOUVEAUX MAGASINS

- **BRIVE** 29, rue de la République - 19100 Tél : 55 17 18 00
- **BRUNOY** 18, rue Pasteur - 91800 Tél : 69 39 55 82
- **CERGY PONTOISE** Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000 Tél : 30 31 25 25
- **LIMOGES** 40, avenue Garibaldi - 87000 Tél : 55 10 97 97
- **LYON** 32, rue Ney - 69006 Tél : 72 74 46 39
- **NICE** 42, bd Gambetta - 06000 Tél : 93 82 52 52
- **RODEZ** 6, avenue Victor Hugo - 12000 Tél : 65 68 41 79

PARIS

- **PARIS/GOBELINS** NEUF - OCCASION - ECHANGE 57, avenue des Gobelins - 75013 Tél : 47 07 33 00
- **PARIS/REPUBLIQUE** NEUF - OCCASION - ECHANGE 5,BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31
- **PARIS/ST GERMAIN** 73,BD St Germain - 75005 Tél : 43 54 50 00
- **PARIS/TURIN** OCCASION - ECHANGE 21, rue de Turin - 75008 Tél : 42 94 97 14
- **ASNIERES** NEUF - OCCASION - ECHANGE 95, avenue de la Marne - 92600 Tél : 47 91 49 47

PROVINCE

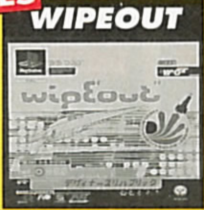
- **BASTIA** - 2, rue de la Miséricorde 20200 - Tél : 95 31 68 70
- **BAYONNE** 11, rue du Port de Castets - 64100 Tél : 59 46 13 38
- **BORDEAUX** - 203, rue Ste Catherine 33000 - Tél : 56 92 85 11
- **CARCASSONNE** 22, rue Aimée Ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74
- **CASTRES** - 6, rue Henri IV 81100 - Tél : 63 59 28 03
- **LE HAVRE** 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82
- **LOCHES** - 5, rue St Antoine 37600 - Tél : 47 59 28 20
- **NIMES** - 4, rue des Greffres 30000 - Tél : 66 76 16 16
- **PERPIGNAN** - 17, av. Guynemer 66000 - Tél : 68 50 89 50
- **POITIERS** - 8, rue de l'Eperon 86000 - Tél : 49 41 77 45
- **ROCHEFORT** 127 bis, rue Louis Thiers - 17300 Tél : 46 99 81 25
- **ROUEN** - 103, rue du Général Leclerc 76000 - Tél : 35 98 38 99
- **TOULOUSE** - 11, rue des Lois 31000 - Tél : 61 12 33 34
- **FORT DE FRANCE** Centre Commercial Le Trident Tél : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

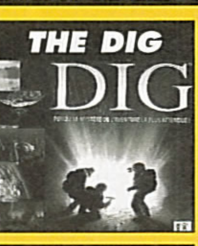
... REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ... CONTACTEZ-NOUS AU 43 55 72 77

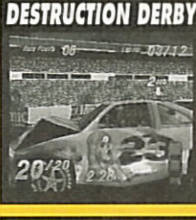
NOUVEAUTES



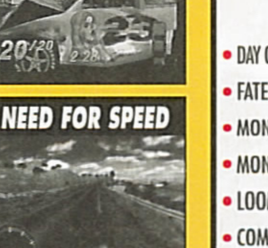


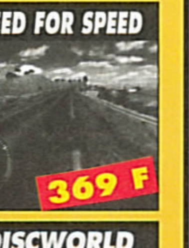




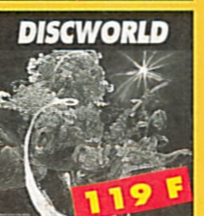


HITS





PROMO



SPECIAL PETITS PRIX

DAY OF THE TENTACLE	99 F
FATE OF ATLANTIS	99 F
MONKEY ISLAND	99 F
MONKEY ISLAND II	99 F
LOOM	99 F
COMPLITE ULTIMA IV	99 F
LABYRINTH OF TIME	99 F
NHL HOCKEY	99 F
ULTIMA UNDERWORLD I ET II	99 F
SPACE HULK	99 F
REBEL ASSAULT	149 F
SAM & MAX	149 F

JEUX PC

	NEUF	OCC.
11 HOUR	NC	NC
1944	349 F	299 F
A4 NETWORK	329 F	269 F
ACE OF THE DEEP	349 F	299 F
ACES COLLECTION	389 F	299 F
ACTION SOCCER 96 + JOYPAD	299 F	249 F
AL UNDER Jr	299 F	219 F
AMAZONE QUEEN	299 F	229 F
APACHE LONGBOW	429 F	319 F
BIOFORGE	349 F	299 F
BUREAU 13	329 F	249 F
CARTON ROUGE	329 F	249 F
CHAOS CONTROL	299 F	219 F
CIVILIZATION	129 F	
COLONISATION	349 F	249 F
COMMANDER BLOOD	249 F	199 F
CREATURE SHOCK	299 F	229 F
CRUSADER NO REMORSE NEW	NC	NC
DARK LEGION	299 F	219 F
DARK FORCES	289 F	249 F
DUNGEON MASTER 2	399 F	329 F
DOOM 2	349 F	249 F
DRAGON LORE *PROMO*	149 F	
DEADLUS ENCOUNTER VF	329 F	269 F
ECSTATICA	299 F	229 F
FOG	169 F	99 F
FIFA SOCCER	299 F	219 F
FLIGHT UNLIMITED *PROMO*	329 F	
FULL THROTTLE *PROMO*	269 F	
HI OCTANE *PROMO*	329 F	
HIGH SEAS TRADDER	389 F	299 F
INCA 1+2 *PROMO*	199 F	
KING'S QUEST COLLECTION	349 F	249 F
STRIKER 95 + BALLON	269 F	199 F
US NAVY FIGHTER	369 F	269 F
US NAVY FIGHTER DATA	NC	NC
VIRTUAL POOL	349 F	269 F
WARCRAFT	349 F	299 F
WARRIOR	279 F	219 F
WING COMMANDER 3	379 F	299 F
WOODRUFF	349 F	249 F
ULTIMATE DOOM	249 F	199 F
MYST VF	399 F	269 F
MICRO MACHINE II	299 F	249 F
NHL HOCKEY 95	369 F	269 F
SUPER KART	249 F	199 F
SCOTTISH OPEN	269 F	199 F
FX FIGHTER	279 F	219 F
HEARTH OF THE DARKNESS	NC	NC
JAGGED ALLIANCE	319 F	269 F
PRIMAL RAGE	NC	NC
TERMINAL VELOCITY	249 F	199 F
HIDDEN WORLD	199 F	99F
KING QUEST 7	349 F	249 F
KYRANDIA 3	279 F	199 F
LBA	369 F	269 F
LORD OF MIDNIGHT	399 F	299 F
LOST EDEN	249 F	199 F
MACHIVELLI PRINCE	329 F	249 F
MAGIC CARPET +	349 F	299 F
MAGIC CARPET *PROMO*	249 F	
MASTER OF THE MAGIC VF	349 F	299 F
MORTAL KOMBAT 2	299 F	199 F
MEGAMAN X + JOYPAD	349 F	299 F
NBA LIVE 95	349 F	299 F
NOCTROPOLIS *PROMO*	299 F	
PRISONER OF ICE	349 F	299 F
RAVENLOFT 2	329 F	269 F
RISE OF ROBOT	219 F	149 F
R POWER	369 F	299 F
SIM CITY 2000	329 F	229 F
SIMON LE SORCIER 2	NC	NC
SIM TOWER	349 F	299 F
SLIPTREAM 5000	269 F	199 F
SPACE QUEST VI	369 F	299 F
STAR TREK NEXT G	369 F	319 F
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	249 F	199 F
SYNDICATE + UFO *PROMO*	199 F	
SKIN GAME	399 F	299 F
THE CIVIL WAR	319 F	269 F
THEME PARK	379 F	249 F
LAST DYNASTY	349 F	299 F
ORION CONSPIRACY	359 F	299 F
PERFECT GENERAL 2	399 F	299 F
PSYCHO PINBALL	299 F	249 F
UNDER KILLING MOON	PROMO	299 F

OCCASION

ULTIMA **ACHETE** COMPTANT OU **ECHANGE** VOS LOGICIELS (CD ROM ou Disk) **PLUS CHER**




ARCADE 3D : DOOM 1666, HERETIC, ROTT, WOLF 3D, TERMINAL VELOCITY, NIGHTWAR 3D, DESCENT, BLACKSTONE, BODYCOUNT, KENLAB 3D, CORRIDOR 7, QUARANTINE, BREAK FREE, ARCADE COMBAT, ONE MUST FALL, SANGO FIGHTERS, CREEP, SENTO, MORTAL KOMBAT II, STREET FIGHTER II, BODY BLOWS, BRUTAL. **ARCADE ACTION :** CANNON FODDER. **ARCADE TIR :** DSC. **CARTE :** TAROT 201. **CASSE BRIQUE :** KRYPT, GEMS 2, EROID, BREAK. **CHARME :** STRIP POKER. **COURSE :** BC RACERS, OVERDRIY, POWER DRIVE, TUBES, SKYROADS, SUPER KART, WACKYWEEL. **DIVERS :** TRUGG, BALLISTI, L3, PETE, CHENILLE. **DRIVERS :** FABRICANT CARTE SVGA. **ECHEC :** SFTCREAT. **FLIPPER :** PINBALL DREAMS, PSYCHO PINBALL, DREAM. **PLATEFORME :** WORLD, FOREST, FROG, JAZZ JACK RABBIT, HARRY, HOLLS POLLS, LOAST, PIZZA, RIPTIDE, TROLLS, VGODESS, WILDWEST, ZOOL. **SHOOT N'UP :** RAPTOR, HIGHWAY UNTER, TOWER ASSAULT, SOLAR, OUT RIDGE, TUB WORLD, XATAX, SPACE, DARKER, DESERT, LOST, N RAID, LINE WARS, SPECTRE, TRAFIC DEPARTEMENT, INTRUDER, ZONE 66, CHEESSY, DELTWING. **SPORT :** FAIRHEAVEN, FIFA SOCCER, KICK OFF 3, POOL. **SYNTHESE :** POV RAY. **TETRIS :** 2 TETRIS, JBF, MAXTRIS, SPIRD, TETRIS, ZOOM. **UTILITAIRES :** DOOM, HERETIC, WOLF 3D, GAME WIZZARD. **WARGAME :** FRONT CINE, WARCRAFT, MASTER OF MAGIC, X COM. **DEMO DE GROUPE :** 2 ND, REAL, CD2, PANIC, CORTA, CYBOZ, DIM, MOON, PLANT, PSYCHO, SEMTEX, XYZ, MARS. **EDUC :** ARMATH. **IMAGES GIF AVENTURES :** TEEN AGENT, BIG RED, ADVENTURE, DISCWORLD, GUILTY, DUNGEON MASTER 2, ESPRITS, TRANAK. **MULTIMED SON :** 330 FICHIERS MODULES, 1239 FICHIERS MIDI, SOUND TRACKER (FT TRACKER, RMP 120, PLAYERS, PLAYERS MIDI, PLAYERS MODULE, PLAYERS WAVE). **MULTIMED VIDEO :** MORPHING (RMORF), FRACTAL (FRACTINT), PLAYER (VIDEO FOR DOS, DMPEG),VIEWER, PV (LIE FICHIERS IMAGES ET VIDEO, PIC, DESSIN BITMAP). **UTILITAIRES ...**

La meilleure compil de la rentrée !!!

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX . Tél : (1) 46 70 44 00 - Fax : (1) 43 38 11 86.

Nom .... Prénom ....

Adresse complète ....

Tél. (obligatoire) ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F

❑ CHÈQUE ❑ CONTRE REMBOURSEMENT+30 F

❑ CARTE BLEUE

|_|_|_|_| DATE D'EXP.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE .... SIGNATURE

Joystick 11/95

Guide d'achat

Voici un récapitulatif des meilleurs jeux testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

FRANKENSTEIN

TEST Page 94 | MAC CD-ROM



AVENTURE

CONFIGURATION MINIMALE : LCIII, 8MO DE RAM, 10 MO DE DISQUE DUR, LECTEUR CD 2X, SYSTEME 7 OU SUPÉRIEUR. MILLIERS DE COULEURS RECOMMANDÉES. OPTIMISE POWERMAC. TEXTES ET VOIX EN VO

TECHNIQUE 70 | INTÉRÊT 75

CONCLUSION
Si vous aimez les jeux d'aventures, où la réflexion prime sur l'action, Frankenstein vous offrira de longues heures de découverte et d'exploration.

UP
- La durée de vie
- Le graphisme soigné
- L'ambiance musicale

DOWN
- L'interface, lente
- Relativement statique

FURY [3]

TEST Page 83 | PC CD-ROM, WINDOWS 95 / WINDOWS 3,1



SHOOT'EM UP 3D

EDITEUR : MICROSOFT
DISTRIBUTEUR : MICROSOFT FRANCE
TÉLÉPHONE : (1) 69 86 46 46
TEXTES ET VOIX : VO
CONFIGURATION MINIMALE : 486DX2/66, 8MO DE RAM.
DISPONIBLE SUR : PC CD-ROM DOS
TESTÉ DANS JOYSTICK 63

TECHNIQUE 75 | INTÉRÊT 80

CONCLUSION
Un super Shoot'em up pour Windows95, toutefois un peu moins réussi que sa version DOS.

UP
- La musique
- Le graphisme
- La finition

DOWN
- La simplicité

HEXEN

TEST Page 62 | PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : GT INTERACTIVE SORTIE : FIN OCTOBRE DISTRIBUE PAR : VIRGIN TEL : (1) 53.68.10.00 NBRE DE JOUEURS : 1 À 4 JOUEURS REMARQUE : COMPATIBLE WINDOWS 95 CONFIG MINI : 486 33, 4 MEGS RAM

TECHNIQUE 80 | INTÉRÊT 90

CONCLUSION
Il sera difficile de passer à côté de ce soft tellement il semble indispensable dans la ludothèque du fan. Un must à réserver aux anglophiles et aux patients. C'est dommage, car le scénario aurait pu en faire un jeu passionnant.

UP
- Le mode réseau
- Les sorts

DOWN
- Pas de SVGA

KILLING TIME

TEST Page 108 | 3DO



SHOOT'EM UP 3D

EDITEUR : 3DO
DISTRIBUTEUR : 3DO STUDIOS
TEXTES ET VOIX : VO
CONCLUSION : UN CLONE DE DOOM GORE À SOUHAIT, TRES SYMPATHIQUE SANS ETRE EXCEPTIONNEL.

TECHNIQUE 72 | INTÉRÊT 80

CONCLUSION
Bien que l'on puisse constater une volonté de faire autre chose chez ALG, on ne peut pas dire que ce soft soit une réussite

UP
- Le graphisme.
- L'ambiance sonore.
- Les canards morts.

DOWN
- L'animation saccadée.
- Les canards vivants.

MARCO POLO

TEST Page 117 | CDI



GESTION / EDUCATIF

EDITEUR : INFOGRAMES
(16) 72 65 50 00 TEXTES ET VOIX : EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CARTOUCHE FMV INDISPENSABLE, DISPO SUR PC, TESTÉ DANS JOY 57

TECHNIQUE 80 | INTÉRÊT 85

CONCLUSION
Le jeu idéal pour le CD-I, un programme familial

UP
- Les graphismes
- La musique orientale
- Les acteurs.

DOWN
- Simplicité

NBA JAM, TOURNAMENT EDITION

TEST Page 84 | PC CD-ROM



BASKETBALL ORIENTÉ ARCADE

EDITEUR : ACCLAIM
DISTRIBUTEUR : ACCLAIM 49 53 00 04
TEXTES ET VOIX : V.O
4 JOUEURS CONFIG? MINI. : 486 DX2 66MHZ DISPONIBLE SUR : MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, PLAYSTATION COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 80

CONCLUSION
Un basket arcade très réussi , avec tout ce que le terme suppose de fureur et de rapidité. Et quel scrolling !

UP
- Le scrolling
- La rapidité
- Les animation

DOWN
- Votre joueur sort de l'écran

NHL96

TEST Page 90 | PC CD-ROM



HOCKEY

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TEL : (16)72 53 25 25
NOTICE EN FRANCAIS, FONCTIONNE SUR WINDOWS95, 1 À 2 JOUEURS, CONFIGURATION RECOMMANDÉE: 486/66, LECTEUR CD 2X, CARTE VIDEO S-VGA EN VLB. CARTES SON : SOUNDBLASTER ET COMPATIBLES.

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 80

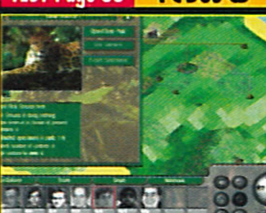
CONCLUSION
NHL96 est un bon jeu de Hockey qui demande quand même une machine puissante. Si vous n'aimez pas le foot...

UP
- Le jeu des acteurs
- La musique
- Les décors
- L'ergonomie

DOWN
- Les bruitages
- La facilité
- Certaines vidéos

SIM ISLE

TEST Page 88 | PC DOS CD



SIMULATION

EDITEUR: MAXIS
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
TÉLÉPHONE: (1) 53 68 10 10
TEXTES FRANÇAIS, 1 JOUEUR, 486 66, FONCTIONNE AVEC WINDOWS 95.

TECHNIQUE 70 | INTÉRÊT 85

CONCLUSION
Un sim un peu à part, très esthétique mais pas intuitif pour un sou.

UP
- Le thème
- L'ambiance
- Le design

DOWN
- L'ergonomie
- La difficulté

WITCHAVEN

TEST Page 68 | PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : CAPSTONE
DISTRIBUTEUR : US GOLD
SORTIE : DISPONIBLE
TEL : (1) 41.06.96.70
NOTICE : VF CONFIG : 486DX2 66

TECHNIQUE 85 | INTÉRÊT 85

CONCLUSION
Witchaven dispose d'un graphisme fantastique et d'une ambiance accrocheuse. C'est quasiment le sans-faute si l'on excepte la config nécessaire !

UP
- L'ambiance
- Les décors et textures

DOWN
- Grosse config nécessaire

WORMS

TEST Page 78 | PC CD-ROM



STRATÉGIE

EDITEUR : OCÉAN
DISTRIBUTEUR : OCÉAN
TEL : (1) 40.53.92.86
NOTICE : VF
CONFIG : 386/25

TECHNIQUE 60 | INTÉRÊT 92

CONCLUSION
Il y a des signes qui ne trompent pas : que ce soit en solo ou à plusieurs, Worms a fait l'unanimité à la rédaction. Si ça vaut pas tous les commentaires possibles ça !

UP
- Le concept
- Le fun
- Les animations

DOWN
- Les graphismes

JESSICO

CD ROM

- 3D ULTRA PINBALL NF 345
- 11TH HOUR VF 365
- ACROSS THE RHINE VF 355
- ACTUA SOCCER NF .... NC
- ACTION SOOCER VF + PAD 290
- APACHE LONGBOW VO 285
- APACHE LONGBOW VF 395
- ASCENDANCY NF 365
- ASSAULT RIGGS NF 305
- BERMUDA SYNDROME NF 375
- BURRIED IN TIME VF 295
- CAESAR 2 NF 320
- CASTLES 2 500
- CIVIL WAR VF 355
- COMMAND:ACES OF THE DEEP 365
- COMMAND & CONQUER VF 350
- COMMAND 2 CONQUER VO 310
- CRUSADER NO REMORS NF 430
- CYBERIA 2 NF 365
- DARK FORCES VF 326
- DARKER NF 280
- DESTRUCTION DERBY NF 305
- DISCWORLD 180
- DOUBLE SWITCH 335
- DUNGEON KEEPER NF 430
- DUNGEON MASTER 2 VF 409
- DUNGEON MASTER 2 VO 299
- ESCALATION NF 280
- F1 GRAND PRIX 2 375
- FADE TO BLACK VF 430
- FATAL RACING .... NC
- FIFA 96 NF 395
- HEART OF DARKNESS .... NC
- HERETIC NF 275
- HEXEN NF 340
- HIGH SEAS TRADER VF 335
- JAGGED ALLIANCE VF 360
- JETFIGHTER 3 395
- JUDGE DREDD NF 340
- JUMP RAVEN NF 340
- INDY CAR 2 NF 250
- IRON ANGEL NF .... NC
- IRON ASSAULT 250
- KIRANDIA 3 242
- KLICK & PLAY VF 358
- LORDS OF LIDNIGHT VF 375
- LORDS OF MIDNIGHT VO 225
- LOST EDEN VF 250
- MAGIC CARPET 2 NF 430
- MASTER OF MAGIC VF 290
- MECHWARRIOR 2 NF 365
- MILLENIA NF 350
- MORTAL COIL NF 250
- MYST VF 395
- NBA JAM TE 335
- NBA LIVE 96 NF 395
- NEED FOR SPEED VF 430
- NHL HOCKEY 96 NF 395
- NIGHT TRAP NF 335
- OFFENSIVE NF 305
- PANIK IN THE PARK 280
- PHANTASMAGORIA VF 440
- PINBALL ILLUSION 325
- PIT FALL NF (WIN95) 375
- PIZZA TYCOON NF 285
- PRIMAL RAGE NF 280
- PRISONNER OF ICE VF 325
- REVOLUTION X 335
- RING CYCLE 155
- ROAD WARRIOR NF 350
- SCREAMER VF 230
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 280
- SHOCKWAVE ASSAULT NF 395
- SIM TOWER NF 299
- STONE KEEP NF 470
- TANK COMMANDER 320
- TEK WAR NF 295
- TFX EURO FIGHTER NF 350
- TIE FIGHTER COLLECTION VF 380
- TRANSPORT TYCOON VF 310
- ULTIMATE DOOM NF 230
- WARCRAFT NF 277
- WARCRAFT 2 NF 375
- WARRIORS * NF 155
- WEREWOLF VS COMMANCHE 390
- WING NUTS NF 280
- WIPE OUT NF 305
- WORMS .... NC
- XCOM TERROR OF THE DEEP 275
- X WING COLLECTION 228
- Z VF 275

PC REVENGER

LA REVOLUTION

JOYSTICK PC 7 BOUTONS ENTIEREMENT PARAMETRABLE

- REVENGER + INTERFACE .... 470 F
- 2 EME REVENGER .... 300 F

AVEC L'INTERFACE REVENGER
CONNECTEZ JUSQU'A
DEUX JOYPADS MEGADRIVE SUR PC

- INTERFACE + JOYPAD MD 6 BOUTONS .... 400 F

ACCESSOIRES

MULTIMEDIA

- MAXI KIT CDROM 4X+JEUX 1495
- MAXI KIT CDROM 6X+JEUX 2590
- MAXI SOUND CD 16 4X 2290
- MAXI SOUND CD 32 4X 2590
- MAXI SOUND CD 32 6X 3490
- MAXI SOUND 16 IDE/MCD 590
- MAXI SOUND HP 16 690
- MAXI SOUND 32 WAVE FX 890
- MAXI SOUND KORG WAVE 32 1299
- MAXI RADIO FM 349
- SOUND BLASTER 16 PRO 990
- SOUND BLASTER 16 PRO ASP 1190
- SOUND BLASTER AWE 32 VALUE 1495
- ENCEINTES 80 WATT MAXI 390
- CASQUE INFRA ROUGE 390

DIVERS PC

- ACTION REPLAY 595
- SOURIS 70
- DISK NETTOYAGE 3.5" 50
- MICRO KIT NETTOYAGE 3.5" 110
- DOUBLEUR DE JOYSTICK 90
- BOITIER CDROM 35
- BOITIER CDROM DBLE CAPACITE 50
- BOITIER POSSO 3.5" 150 139
- ETIQUETTES 3.5" X100 40
- DISK 3.5" DFHD PREF. 40
- FILTRE ECRAN .... NC

JOYSTICKS PC

- JOYPAD 4 BOUTONS 139
- JOYPAD PRO COMPETITION 195
- CH PEDALS 589
- PRO PEDAL 990
- CH THROTTLE 869
- PRO THROTTLE 999
- VIRTUAL PRO 699
- VIRTUAL PILOT PRO 999
- F16 COMBAT STICK 749
- F16 FIGHTER STICK 999
- F16 FLIGHT STICK 499
- FLIGHT STICK PRO 499
- FLIGHT STICK 359
- THRUSTMASTER FCS 589
- THRUSTMASTER FCS PRO 969
- THRUSTMASTER F16 FCS 1150
- THRUSTMASTER F16 GAZ CONT 1250
- THRSTMASTER GAZ CONTROL 1149
- THRUSTMASTER PALONNIER 1049
- THRUSTMASTER FORMULA T1 1320

CD ROM PETITS PRIX

- ACES OVER EUROPE 99
- BUREAU 13 NF 99
- COMPLETE ULTIMA 99
- GOBBLINS 1&2 99
- HAND OF FATE 99
- HELL NF 99
- JORDAN IN FLIGHT 119
- INCA 1 99
- INDY CAR 99
- KING QUEST 6 99
- LANDS OF LORE 99
- LOST IN TIME 99
- LABYRINTH OF TIME 99
- NHL HOCKEY 99
- PRIVATER CLASSIC 99
- QUARANTINE NF 99
- SHADOW CASTER VF 119
- SPACE HULK 99
- SPACE QUEST 4 99
- SSN SEA WOLF 119
- STAR CRUSADER NF 99
- STRIKE COMMANDER 119
- SYNDICATE + ... 119
- UNDERWORLD 1&2 99

CD CULTURELS

- ASTROLABE 400
- ATLAS DE L'EUROPE .... NC
- AUX ORIGINES DE L'HOMME 399
- BIG BAND DINAUSORES 350
- BOTTIN GOURMAND 170
- CAVE A VIN GAULTMILLEAU 150
- CIRCUS VF 205
- COKTAILS 205
- DIC. HACHETTE MULTIMEDIA 690
- FICHES CUISINE ELLE VF 299
- INUIT GRAND NORD VF 399
- L'AVIATION 395
- LE LOUVRE 399
- LEONARD L'INVENTEUR VF 399
- LION 255
- MICHEL ANGE 399
- MOI, PAUL CEZANNE 310
- PARIS L'ALBUM VF 170
- PERMIS CÔTIER VF 315
- TERRASSES & JARDINS 250
- VINS & GASTRONOMIE VF 315
- WORLD ATLAS 405

CD CHARMES

- 3 WIVES VIDEO NF 239
- BEST OF VIVID 199
- CHUG A LUG GIRLS NF 239
- DEEP THROAT 1&2 318
- DRAGHIXA INTERACTIVE 365
- EROTIKA MANGA 350
- INTERVIEW DE PAULINE VF 350
- LOVE PYRAMIDS 290
- MARK OF ZARA 219
- NIGHT & DAY 2 NF 239
- NO MAN S LAND 777 NF 239
- SEXY ZAPPING 249
- SHIFTING GERE NF 239
- SILVER ELEGANCE NF 239
- SPACE SIRENS 2 320
- STARS 340
- TABATHA CASH INTERACTIVE 325
- TOUT SUR LE PLAISIR DES 350
- VIRTUAL ESCORT VF 400
- VIRTUAL VALERY 2 320
- VIRTUAL VIXXEN 280
- VIRTUALLY YOURS 2 250

PC

- ACES OF THE DEEP 320
- ADAMS FAMILY PINBALL 240
- ALADDIN 231
- ARCADE POOL 129
- AWARD WINNERS PLATINIUM 250
- B-WING 189
- BALDIE VO (WIN OU DOS) 341
- BATTLE BUGS 250
- BC RACERS 195
- BOWLING KING PIN 149
- CANNON FODDER 130
- CHAMPIONSHIP MANAGER 2 VO 381
- DARKSEED 170
- DEFENDER OF THE EMPIRE 180
- DUNE 2 130
- FLIGHT PACK COMPIL 130
- GRAND PRIX 130
- HARPOON 2.0 VO 230
- HARPOON DATA COLD WAR 150
- HARPOON DATA WEST PACIFIC 150
- HIRED GUNS 99
- KING QUEST 5 VO 149
- LUCAS ART COMPILATION 350
- MICRO MACHINES 2 265
- MONKEY ISLAND 1 OU 2 VO 169
- PANZER GENERAL 295
- PINBALL ILLUSION VO 326
- PIRATES GOLD VF 169
- PIZZA TYCOON 297
- PLAYER MANAGER 2 150
- PREMIER MANAGER 3 270
- PSYCHO PINBALL 270
- REUNION VO 119
- ROI LION 242
- SIM ANT VO 159
- SIM TOWER VF 285
- SPACE HULK 130
- SUPER KARTS 215
- SUPER FROG 150
- SYNDICATE 130
- STUNT CAR RACER 130
- TIE FIGHTER VF 290
- TOWER ASSAULT 247
- TRANSPORT TYCOON VF 309
- ULTIMATE SOCCER MANAGER 295
- WAR CRAFT NF 275
- WING COMMANDER 169
- X MAS LEMMINGS 99

DERNIERES MINUTES

AMIGA

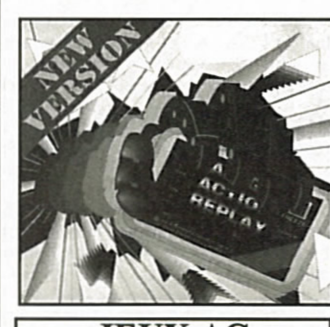
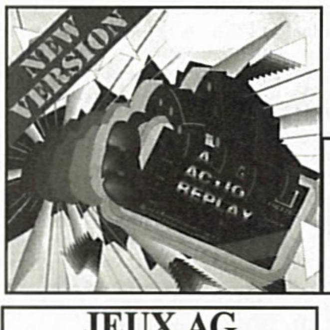
- AMIGA 1200 3190
- AMIGA 1200+SCALA M300+DD 3990
- AMIGA 4000 T/040 .... NC
- MONITEUR M1438 2290

CONSOLE SATURNE

- ACTION REPLAY 356
- CLOCKWORK KNIGHT 2 350
- FIFA 96 435
- SHELLSHOCK 365
- THEME PARK 435
- WING ARMS 350

CONSOLE PSX

- ACTION REPLAY 185
- ASSAULT RIGGS 460
- FIFA 96 435
- HI OTANE 435
- SHELLSHOCK 370
- TEKKEN 460
- STRIKER 96 435
- THEME PARK 435
- TWISTED METAL 440
- WING COMMANDER 3 435
- WORMS 390

ACTION REPLAY

- PC V4.x .... 595 F
- AMIGA 1200 .... 545 F

GENERER DES ASTUCES, SAISIR DES BANDES SONORES, RECUPERER DES IMAGES ... TOUT EST POSSIBLE !!!

JEUX AG

- A10 TANK KILLER 149
- ALL TERRAIN RACING 229
- ANDRE AGASSI TENNIS 240
- ARCADE POOL 120
- AWARD WINNERS PLATINIUM 250
- BEAUJOLY COMPILATION 235
- BLACK CRYPT 129
- BOWLING KIN PIN 149
- CANNON FODDER 149
- CANNON FODDER 2 225
- CHAMP. MANAGER ITALY 95 240
- CITADEL 240
- COMBAT CLASSIC 3 270
- DAWN PATROL 270
- DESERT STRIKE 149
- DUNE 2 149
- EPIC 149
- EYE OF BEHOLDER 2 169
- F1 DOMARK CHAMPION 209
- FANTASY MANAGER 95 99
- FINAL OVER 149
- FLIGHT OF AMAZONE QUEEN 230
- FOOTBALL GLORY 185
- HIRED GUNS (1MO) 99
- JUNGLE STRIKE 160
- LURE OF TEMPRESS 149
- MEGA PACK COMPIL+KONIX 199
- MONKEY ISLAND 2 169
- NBA JAM TE 240
- NIPPON SAFES (1MO) 99
- ON THE BALL WORLD CUP 225
- ON THE BALL LEAGUE 215
- OVERLORD 231
- PGA TOUR GOLF PLUS 149
- PIRATES 129
- POPULOUS 2 149
- PREMIER MANAGER 3 220
- RUGBY LEAGUE BOSS 180
- SENSIBLE GOLF 220
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER 215
- SKIDMARKS 2 231
- SPACE HULK 149
- SPERIS LEGACY 230
- STAR CRUSADER 230
- STARLORD 250
- SUPER STREET FIGHTER 2 250
- SYNDICATE 150
- TOWER ASSAULT 184
- ULTIMATE PINBALL 229
- ULTIMATE SOCCER MANAGER 199
- WORMS 235
- X MAS LEMMINGS 94 (1MO) 99
- X MAS LEMMINGS (1 MO) 99

JEUX AG1200

- ALADDIN 225
- ANDRE AGASSI TENNIS 245
- BLOODNET 270
- DETROIT 290
- CITADEL 245
- DUNGEON MASTER 2 VF 340
- DUNGEON MASTER 2 VO 258
- EXILE 245
- FEARS 245
- FOOTBALL GLORY 220
- GLOOM 250
- LORD OF THE REALMS 250
- ON THE BALL LEAGUE 235
- ON THE BALL WORLD CUP 280
- OSCAR 99
- PINBALL ILLUSION 235
- PINBALL MANIA 245
- POLE POSITION 245
- ROI LION 231
- SIM LIFE VF 149
- SKIDMARKS 2 235
- STARCRUSADER 235
- SUPERLOOPZ 155
- SUPER STARDUST 220
- SUPER STREET FIGHTER 2 260
- ULTIMATE SOCCER MANAGER 245
- VIROCOP 225
- VIRTUAL KARTING 245

ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

- ACTION REPLAY A1200 545
- EXT 1 MO A600 390
- EXT 1 MO A600 AVEC HORL 460
- EXT 0 MO A1200 AVEC HORL. 720
- BARETTE 1 MO A1200 .... NC
- BARETTE 2 MO A1200 .... NC
- BARETTE 4 MO A1200 .... NC
- BARETTE 8 MO A1200 .... NC
- LECT. INTERNE HAUTE DENSITE 870
- LECT. EXTERNE HAUTE DENSITE 950
- LECT. CDROM 2X IDE ATAPI 1490
- LECT. CDROM 4X IDE ATAPI 1990
- DISQUE DUR INTERNE 80 MO 690
- DISQUE DUR INTERNE 120 MO 1190

DIVERS AG

- ADAPTATEUR 4 JOY 100
- ALIMENTATION 356
- BOITIER 50 DSK 59
- COPIEUR SYNCHRO XPRESS 299
- DISK 3.5" DFDD 35
- DISK 3.5" DFHD 40
- ETIQUETTES 3.5" X100 40
- EXT 512K A500 220
- EXT 512K A500 AVEC HORL 280
- EXT 1 MO A500+ 375
- INTERFACE MIDI 3+1+CABLES 199
- LECT. INTERNE DOUBLE DENSITE 390
- LECT. EXTERNE DOUBLE DENSITE 470
- DISK NETTOYAGE 3.5" 50
- MICRO KIT NETTOYAGE 3.5" 110
- MODEM TORNADO 14400 BAUD 1390
- MODEM TORNADO 28800 BAUD 2390
- SCANNER A MAIN N&B 877
- SCANNER A MAIN COULEUR 1990
- SOURIS 155
- SWITCH SOURIS JOYSTICK 199
- TRACK BALL 240

JOYSTICKS AG

- JOYSTICK PROMO 99
- JOYPAD PRO COMP. AG/CD32 185
- KONIX SPEEDKING 95
- KONIX SPEEDKING AUTOFIRE 100
- KONIX NAVIGATOR 115
- QJ SUPERBOARD 135
- QJ JETFIGHTER 99

CD 32

- JOYPAD PRO COMP. 185
- SOURIS 155
- ALIEN BREED 3D 250
- ANDRE AGASSI TENNIS 240
- ARCADE POOL 200
- BANSHEE 205
- BASE JUMPERS 199
- BRUTAL SPORT FOOTBALL 150
- CANNON FODDER 220
- EXILE 240
- FEARS 240
- FINAL OVER 150
- GLOOM 240
- JUNGLE STRIKE 219
- LOTUS TURBO TRILOGY 229
- NICK FALDO GOLF 119
- PINBALL ILLUSION 231
- PIRATES GOLD 189
- SHADOWFIGHTER 220
- SPEEDBALL 2 139
- SPERIS LEGACY 220
- STARCRUSADER 240
- SUPER LEAGUE MANAGER 240
- SUPERLOOPZ 150
- SUPER SKIDMARKS 230
- SUPER STARDUST 220
- SUPER STREET FIGHTER 2 300
- SYNDICATE+ALFRED CHICKEN 240
- TOWER ASSAULT 220
- VIDEO CREATOR 280
- WORMS 240

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.97.22.00

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 97 07 00

02/11

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

- ☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
- ☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
- ☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ____-____-____-____ Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

C. P. ______ VILLE ....

TEL : .... SIGNATURE:

PORT		
	LOGICIELS, JEUX	30 F
	IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F
	ORDINATEURS	90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Contact

Dép. 37 Club 3DO cherche contacts sur toute la France. Guiller Pascal «Club 3DO» 69 Rue des Martyrs 37300 Joue les Tours.

Vente

Dép. 46 Vends jeux sur 3DO : Gex 200 Frs, Samouraï Shodown, Burning, Fifa Soccer, Way of Warrior ou le tout à 600 Frs, échange possible. Dorian au 65 22 58 91.

Dép. 59 Vends 3DO + 9 CD + 2 manettes : 2900 Frs, vends jeux à 190 Frs pièce. Tel au 20 05 30 88.

Dép. 59 Vends 3DO tbe, 3 jeux : 1700 Frs. Tel à Jean-Michel au 20 81 29 78 après 21 h ou le matin.

Dép. 60 Vends 3DO jap + 7 jeux : Fifa, Street Fighter, Wing Commander, Total Eclipse, Samuraï, John Madden, Crash Burn : 3000 Frs. Tel au 44 24 26 48 après 17 h.

Dép. 64 Vends 3DO US Pal + Road Rash, Need for Speed, Return Fire, Total Eclipse, Gex, Crash'n Burn, le tout en tbe : 3500 Frs. Tel à Vincent au 59 82 98 11.

Dép. 69 Vends jeux 3DO : Fifa 150 Frs, Gex , SWC, Power Kingdom ou échange avec Policenauts Eur. Tel à JP au 72 00 07 11.

Dép. 78 Vends 3DO + 2 manettes + 5 jeux + 1 CD de démos : 3000 Frs. Tel à Nicolas au 39 65 26 54 après 18 h.

Dép. 78 Vends 3DO + 2 manettes + 5 jeux : Theme Park, Space Hulk, Return Fire... Tel à Nicolas au 39 65 26 54 après 18 h.

Autres

Contact

Dép. 67 Infographistes très technique recherche programmeurs motivés pour projet de jeux sur PC. Tel à Yann au 88 63 88 82.

Dép. 77 Recherche programmeurs, musiciens, graphistes 2D/3D, pour projet de jeux CD. AS Rue de By 77810 Thomery.

Vente

Dép. 75 Vends anciens numéros de joys du n°11 au 40 et autres : 10 Frs pièce + port. Tel au 45 26 99 42.

Pc

Achat

Dép. 13 Achète tout PC et matériel informatique récent ou non, si prix intéressant. Bernard Remi Pavillon 127 Le Val 13170 La Gavotte ou tel au 91 09 06 14 après 20 h.

Dép. 13 Achète PC 486 DX + moniteur VGA + 4 Mo, disque dur 40 : 3000 Frs, Streamer 250 Mo + cassettes : 1000 Frs à débattre. Gebleux JL 608 Ch. de Picholiny 13140 Miramas au 90 50 14 06.

Dép. 31 Achète PC CD, tout style, envoyez liste + tarifs à Didier Janer 37 Bd des Ecoles 2ème étage 31370 Rieumes.

Dép. 33 Achète et vends jeux PC, CD, HD, QIC et matos divers. Stéphane Eydely 12 Rue du Baraillot 33290 Blaquefort ou tel au 56 35 01 72.

Dép. 38 Achète jeux PC CD : cherche contacts. Olivier Beaurepaire 1 Rue Charrel 38000 Grenoble ou tel au 76 49 70 75.,

Dép. 40 Achète PC 486 DX2 + HD 540 Mo + 8 Mo, écran SVGA, carte son et vidéo : 4000 Frs, achète Simm 4 Mo : 400 Frs. Rollin Bertrand 12 Bd de Harbaux 40000 Mont de Marsan.

Dép. 59 Achète CD à bas prix et échange jeux sur disks, CD : Megarace, Myst, Rebel Assault, possède news : SSF2, Discworld, X-Com. Domain Rodolphe 203 Nationale 59800 Lille.

Dép. 76 Achète carte mère 486 et disk dur pour PC, envoyer proposition à Thoa Jean-Paul 8 rue des Violettes 76350 Oissel.

Dép. 88 Achète jeux PC 5» DD. Mr Delbet 46 Quai des Bons Enfants 88000 Epinal.

Contact

Dép. 13 Cherche contacts sérieux sur PC, 3DO sur Marseille. Tel après 17 h à Benoit au 91 71 35 50.

Dép. 18 Cherche contacts pour échanges de jeux et utils. Sylvain Apert Les Rousseaux 18110 St Martin d'Auxigny.

Dép. 27 Echange ou vends jeux sur PC et CD et autres, recherche Processeur Dx4 100. Emmanuel au 32 42 83 94 après 18 h.

Dép. 31 Cherche contacts sérieux sur PC et CD. Eric Decamps 1 Rue Jean Moulin 31140 Montberon.

Dép. 38 Cherche contacts PC sur Streamer 250/420 Mo, cherche adversaire Doom 2, Command and Conquer, réseau/modem. Baurepaire O. 1 Rue Charrel 38000 Grenoble ou tle au 76 49 70 75.

Dép. 51 Echange, achète, vends jeux et logiciels récents sur MAC. Lobster Cidex 15 51160 Germaine ou tel au 26 52 88 06.

Dép. 54 Echange news sur disks ou streamer, vends jeux à prix sacrifiés. Rossion Franck Le Neptune 14 Rue du Luxembourg 54500 Vandoeuvre les Nancy.

Dép. 59 Echange, vends LBA contre WC3 VF, Last Dynasty contre Fade to Black. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin.

Dép. 62 Recherche Bloodwich sur PC contre autre jeu ou l'achète. Tel au 21 96 19 97 ou écrire à Grégory Detant 146 Rue Auguste Rodin 62100 Calais.

Dép. 69 Cherche cotnacts sur PC, CD dans le 69. Damien au 78 08 12 06.

Dép. 75 Cherche contacts sur PC pour échange à Xavier Lauger 38 Rue Letellier 75015 Paris.

Dép. 76 Cherche contacts sérieux et rapides, durables sur PC, pour échange de jeux. Ponty Guillaume 76170 Auberville la Cne.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC, news, streamer, débutants bienvenus, sérieux et rapides. Stéphane Pouchet 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 35 43 07 94.

Dép. 88 Cherche contacts sérieux, durables sur PC, jeux, utils, programmation, électronique. Tel au 29 61 31 48 à Jean-Paul.

Dép. 94 Cherche contacts sur PC et CD pour échange et vente de jeux. Tel à Erwan au 48 99 52 01.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC sur la Belgique uniquement pour échanges de CD. Tel au 064/67 70 60.

Vente

Dép. 1 Vends jeux et utils sur disk, streamer, CD, achète matos à bas prix. Tel à Philippe au 50 20 78 59.

Dép. 3 Vends jeux PC, achète jeux CD à prix intéressant, liste à Mr Verry E. 68 Avenue d'Orvilliers 03000 Moulins ou tel au 70 20 17 90.

Dép. 7 Vends 486 DX 40 4 Mo Ram, VLB, HD 250 Mo, SCSI 2, SB Pro, lecteur 3»5, écran 14» SVGA 1 Mo, souris, Dos 6.2, Windows 3.1, Works, jeux, utils. Alain Koller au 75 33 30 43.

Dép. 8 Vends 486 DX2 66 4 Mo Ram, SVGA VLB 1 Mo ext, 2 Mo, DD 105 Mo, VLB, écran 14», lecteur 3», joys, clavier, souris, 256 Ko cachés, le tout 5000 Frs. Tel au 24 41 17 07.

Dép. 11 Vends Return to Zork CD 150 Frs, 6 CD magazine : 100 Frs, achète 4x1 Mo 8 bits, 70 ns à bas prix. Tel au 68 27 33 54 à Stéphane.

Dép. 13 Vends sur PC : 4 CD originaux + doc : Nascar, LBA, Rebel Assault, Under a Killing Moon : 200 Frs pièce. Tel au 42 06 30 00.

Dép. 21 Vends Pentium 90, 8 Mo, DD 1,3 Go, CD 4x, écran SVGA, carte graphique Miro Vidéo 12 DD (compatible MPEG), neuf (7/95), sous garantie : 10600 Frs. Tel au 80 38 19 73 à Régis.

Dép. 21 Vends carte son 16 : 300 Frs, carte SVGA 300 Frs, Settlers VF 190 Frs, Simon Sorcier 110 Frs, Genesia 100 Frs, Stronghold 100 Frs, Legend of Valour 70 Frs à débattre. Tel au 80 64 07 73.

Dép. 22 Vends Ram 4x1 Mo : 500 Frs, 486 DX 33 Cyrix 300 Frs, 486 DX2 66, 16 Mo, HD 260 Mo, CD double vitesse Panasonic, SB 16 value, Cirrus 5429 VLB 1 Mo, écran 14», souris, clavier, Dos, Windows, lecteur 3» : 8000 Frs. Tel au 96 48 35 00.

Dép. 27 Vends imprimante Citizen Swift24, couleur, papier 990 Frs, SVGA 14» Commodore 1960 15 à 35 Mhz, 2400 Frs, VGA 14» monochrome Commodore 1403 : 500 Frs, laser Yamaha CDX2 : 500 Frs. Tel au 32 39 73 79.

Dép. 29 Vends jeux PC et échange jeux, utils, possède Streamer QIC 80. Berteuil Daniel 8 Rue de Picardie 29000 Quimper.

Dép. 33 Vends Megarace CD 150 Frs. Tel à Cédric au 56 20 02 58.

Dép. 33 Vends PC multimedia 486 DX 33, 8 Mo Ram, 2 DD 250 Mo, 2 lecteurs, SB Pro, CD Panasonic 2x : 6500 Frs. Tel au 57 57 17 90 ou au 56 99 20 05.

Dép. 33 Vends PC 486 DX 50, 4 Mo, SVGA 1 Mo, écran 14», Low Radiation DD 170 Mo, lecteur 3», clavier : 4600 Frs. Tel Renaud au 56 57 55 66.

Dép. 33 Vends jeux CD originaux : Front Lines, Genesia, Dune 500 Frs et Inca, Carmen, San Diego, Loom, Supergames 500 Frs. Tel à Jérôme au 56 65 63 74.

Dép. 34 Vends 486 DX2 66 Hewlett Packard 4 Mo Ram 2DD 510 Mo, écran 14», carte son Exel Pro 16 + enceintes : 7000 Frs. Tel au 67 04 40 12 ou 67 04 43 12.

Dép. 34 Vends disks 3» 720 Ko, formatées à 2 Frs pièce. Tel au 67 04 86 93 à Cédric.

Dép. 35 Vends jeux Dragon Lore, Armored Fist CD, Subwar 2050, CD Elite 2, Humans, Nomad 75 Frs pièce. Tel au 99 55 70 52 à David.

Dép. 35 Vends Wing Commander 3VO : 250 Frs, Ravenloft 2 VF : 150 Frs. Tel au 99 50 99 88 de 18 à 19 h 30.

Dép. 37 Vends PC DX4/100 multimédia PCI Ram8 Mo DD, 540 Mo, Trident 1 Mo, CD double vitesse, carte son 16 DSP : 7500 Frs, sous garantie, CM + CPU DX2/66 750 Frs, DD 850 Mo : 1300 Frs, CD 4x Sony 1100 Frs. Tel au 47 54 26 57.

Dép. 42 Vends jeux PC : Stronghold, Kyrandia, Shadow Caster, Betrayal at Krondor CD, Might and Magic 4, Veil of Darkness 100 Frs, Dragon Lore CD 150 Frs, Transport Tycoon CD 200 Frs. Tel au 77 39 72 75.

Dép. 42 Vends Overlord 80 Frs et Canon Fodder 70 Frs, UFO CD 70 Frs ou échange contre autres jeux, softs originaux. Tel au 77 33 05 98 le WE, le mercredi et pendant les vacances.

Dép. 44 Vends CD à bas prix, liste sur demande, vends streamer Conner 250 Mo + 8 cartouches : 850 Frs. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic.

Dép. 45 Vends 486 DX4 100 4 Mo, DD 720 Mo, CD 4x , carte son 16 bits, MCD vidéo SVGA 1 Mo, écran SVGA couleur, HP 25w, souris, joys, logiciels, jeux, 2 Mo, le tout pour 7980 Frs. Tel au 38 66 60 73.

Dép. 47 Vends jeux PC : Alone 1, 2, 3, CD : Esctatica CD, Kyrandia disk, Magic Carpet CD, Theme Park CD, Commander Blood CD, jeux neufs : 250 Frs. Tel au 53 66 03 23.

Dép. 47 Vends jeux CD pour PC : MK 200 Frs, King Quest 7 à 250 Frs, Inferno à 250 Frs, Lemmings 3 à 200 Frs... Tel au 53 95 62 26 à Thierry.

Dép. 49 Vends Colonization 3 : 150 Frs port compris. Tel à Sébastien au 41 61 90 17.

Dép. 49 Vends original de Magic Carpet CD : 250 Frs. Panchevre Xavier Les Mauvrets 49800 Brain sur l'Aution ou tel au 41 80 51 31 après 18 h 30.

Dép. 51 Vends carte mère + processeur DX2 50 à 900 Frs à débattre, carte vidéo Trident 1 Mo à 400 Frs. Perdereau Patrick 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims ou tel au 26 02 10 57.

Dép. 54 Vends, échange, achète sur PC CD. Eric Laroche 4 Lotissement de la Bergerie 54700 Atton, vends Dune CD 100 Frs, Dreamer CD 150 Frs.

Dép. 59 Vends 486/40 Mhz, écran SVGA, 4 Mo Ram, DD 170 Mo, souris, Win 3.1, Dos 6.2, utils, jeux. Tel au 20 32 57 01.

Dép. 59 Vends PC 486 DX 66, 4 Mo, DD 420 Mo, 14» SVGA, garantie 4 ans : 6990 Frs, + 4 Mo : 7990 Frs. Tle au 20 94 43 42 après 17 h à Yann et vends 386 SX16 4 Mo, DD 40 Mo, son Adlib, joy : 3200 Frs. Tel au 20 39 74 56.

Dép. 59 Vends carte VESA 512 Ko : 280 Fr, CD Blitz logiciel original amélioré perfos CD 150 Frs, dico info : 75 Frs. tle au 20 09 64 96 à Farid après 19 h.

Dép. 59 Vends PC DX2 50, HP 8 Mo, DD 540 Mo SVGA 14», CD x 4 Mitsumi, SB + HP, manette, souris, CD, disks, revues : 7500 Frs. Tel au 27 24 55 82 après 18 h.

Dép. 59 Vends PC CD : Fullthrottle, Accros the Rhine. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 62 Vends CD 200 Frs : Rise of the Triad, et vends jeux 3» : 150 Frs : Discworld, Lemmings 3. Tel à Chantal au 21 28 53 17 .

Dép. 62 Vends réel Magic Lite (Driver Win 95 fournis) :1200 Frs à débattre. Tel à Franck le week-end au 21 49 13 06.

Dép. 62 Echange CD originaux. Tel au 21 58 74 20 après 20 h.

Dép. 67 Vends jeux PC CD : Guilty 300 Frs avec port. Tel à Mathieu au 88 00 41 30 après 18 h.

Dép. 68 Vends, échange, achète sur PC et CD, recherche contacts sérieux sur PC. Habib Christophe 38 Rue Illzack 68100 Mulhouse.

Dép. 69 Vends jeux Vroom original 120 Frs ou échange contre Fifa Soccer ou Tower Assault. Tel au 78 27 48 03.

Dép. 69 Vends PC 486 DX2 50 Ram 4 Mo, DD 250 Mo VESA, écran, carte son, souris, jeux, utils, achat 95, sous garantie : 6000 Frs. Tel au 72 72 03 08.

Dép. 69 Vends jeux PC : Lost Eden 160 Frs, Tie Fighter 160 Frs, Lemmings 3 : 150 Frs, Audet Grégory 2 Avenue Marc Sangnier 69300 Caluire.

Dép. 71 Vends nbx jeux PC à prix sympas, liste contre enveloppe timbrée à JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 72 Vends jeux PC. Piron Frédéric 189 Bd la Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 72 Vends 486 DX2 66, 4 Mo, DD 170 Mo, écran 14», SVGA, CD 2x, SB 16, Inferno VF : 7500 Frs. Tel au 43 80 46 54.

Dép. 72 Vends Under a Killing Moon : 180 Frs, Megarace 90 Frs. Tel à Bertrand au 43 81 34 93.

Dép. 73 Vends jeux PC CD à bas prix, liste sur demande à Mr Moerenhout Laurent 124 Place St Leger 73000 Chambery.

Dép. 74 Vends nbx jeux PC, CD, disks de 30 à 250 Frs. Tel au 50 95 51 47.

Dép. 75 Vends 486 DX 33,

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

écran 14• SVGA + 8 Mo Ram, DD 120 Mo, carte vidéo SVGA 1 Mo, CD Rom x2, SB 16, lecteur 3•, souris, le tout pour 5000 Frs. Tel à Manu au 42 40 83 92.

Dép. 75 Vends carte mère Intel + CPU 486 Sx 25 + 4 Mo Ram, 256 Ko cachés, 3 emplacements VLB : 1200 Frs à débattre. Tel au 45 82 17 31.

Dép. 75 Vends jeux CD et CX à bas prix. Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 33, DD 120 Mo, 8 Mo, vidéo ET4000, SB Pro CD double vitesse, écran SVGA, clavier, souris, lecteur disks : 3000 Frs. Tel à Jean-Marc au 45 86 67 22.

Dép. 75 Vends Lotus 1, 2, 3, version 5 pour Windows 1500 Frs et jeux PC, vends barrettes de Ram et disk dur. Tel à Stéphane au 43 49 06 26.

Dép. 75 Vends PC Compaq Presario : 486 SX2/66 avec 4 Mo de Ram, HD• : 420 Mo, carte son SB, CDX 2, modem, Works, Money, fax, répondeur, minitel : 7000 Frs. Tel au 40 62 95 63.

Dép. 75 Vends PC multimedia Olivetti 486 SX 25, CD Rom Panasonic, 562 B carte son 16 Bits, HP, 1 an, nbx jeux et utils sur CD et disks : Doom, Megarace, Cyberia... 5800 Frs. Tel au 49 83 06 91.

Dép. 75 Vends jeux PC. Tel à Stéphane au 43 49 06 26, vends Lotus 1, 2, 3, originaux.

Dép. 76 Vends nbx jeux PC. Liste à Lemieux Stéphane 19 Rue Apollinaire 76310 Ste Adresse.

Dép. 76 Vends CD Rom Mitsumi très bon état : 300 Frs + interface et manuels, Sound Blaster 200 Frs, carte mère 386D x 40 : 200 Frs. Fabien Fontaine Picardie B12 Avenue Boucher de Perthe 76200 Dieppe.

Dép. 77 Vends DX2/66 VLB 8 Mo Ram DD 540 Mo, écran SVGA 15•, carte son SB16 ASP, MCD, CD Panasonic 4x, le tout sous garantie : 8500 Frs à débattre. Tel à Pascal au 64 80 74 67 le week-end.

Dép. 77 Vends jeux neuf pour PC CD : Sam et Max 200 Frs ou échange contre Fate to Black. Tel à Antoine au 64 34 49 11.

Dép. 77 Vends jeux PC CD : Bioforge, Dark Forces, Inferno. Tel au 64 41 09 89 à Sébastien après 18 h 30.

Dép. 77 Carte Adaptec 1542 : 400 Frs, carte mère 386 : 100 Frs. Tel au 64 68 05 86.

Dép. 78 Vends imprimante vidéo Sony multimedia standard valeur neuve 25000 Frs, cédée : 5000 Frs. Tel au 34 77 97 72.

Dép. 78 Vends DX4 100 16 Mo, DD 850 Mo, écran SVGA 14•, SB 16, CD 4x, carte vidéo 64 bits, souris, clavier, joy, Dos, Windows, garantie : 8900 Frs. Tel à Adrien au 39 15 90 84.

Dép. 78 Vends imprimante laser Fujitsu RX7100 : 800 Frs à débattre, vends originaux : WC Academy et Armada 70 Frs pièce. Tel au 30 50 14 57 après 19 h à Guillaume.

Dép. 78 Vends imprimante laser Fujitsu RX7100 : 900 Frs à débattre, vends originaux : Wing Commander Academy, Pacific Strike, Wing Armada. Tel au 30 50 14 57 après 19 h.

Dép. 80 Vends jeux CD : Commander Blood VF, Shadow of the Comet VF ou échange, recherche Bioforge VF. Campuzan Jérôme 691 Rue du Dr Marcel 80500 Mont Didier ou tel au 22 78 89 64.

Dép. 83 Vends DX2 66 8 Mo, carte son 16 bits, CD double vitesse, carte vidéo Cirrus 1 Mo, nbx logiciels, garantie 1 an : 8000 Frs. Tel au 94 14 06 51 le soir.

Dép. 83 Vends jeux PC 3• originaux à 150 Frs port compris : Delta V, System Shock, Out Post, Robinson, Requiem, Goblins 1, 2, 3, X-Wing, Dune... Tel au 94 34 16 40.

Dép. 91 Vends jeux PC, CD. Bajolais Fabrice 5 Chemin des Cheneaux à Bretigny sur Orge ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 91 Vends 486 DX2 6, VLB, carte CL5428, écran 14•, jeux, 256 Ko cachés, souris, DD 250 Mo, carte SB, 8 Mo Ram, lecteur CD Panasonic : 5900 Frs. Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends carte mère DX4 + IDE, overdrive DX4/100, Cirus 5428 1 Mo VLB, SV Pro : 1700 Frs. Tel au 60 46 23 06.

Dép. 91 Vends Overdrive DX4 100 : 920 Frs, carte son SGNX Pro 250 Frs, carte mère 486 VLB évolutive DX4 + IDE cirus 5428 VLB : 650 Frs. Tel au 60 46 28 06.

Dép. 92 Vends pour PC, tout matériel neuf, Ram, CD, disk dur, disquettes, moniteur, cartouches d'encre, Toner, carte graphique, imprimante. Tel à Fred au 47 91 05 56.

Dép. 92 Vends Book 180 pages •3DO Cheat• sur 57 jeux, inclus : Ball Z, Slam 'n Lam, WCIII, Gex, Demolition Man : 50 Frs + 16 Frs de port en timbres. Tel à Stéphane au 47 60 19 23.

Dép. 92 Vends jeux PC 3• et CD : Outpost, Magic Carpet, Theme Park, Dragon Lore, Armored Fist, Primal Rage.. entre 150 et 200 Frs. Tel à Philippe au 47 32 06 44 entre 19 et 20 h.

Dép. 92 Vends stock d'OS/2 Warp, Bonus Pak et Kit Internet inclus, utils, neufs, non déballés : 300 Frs pièce. Tel à Eric au 46 26 66 99.

Dép. 92 Vends PC 486 DX 40 4 Mo VLB, DD 350, lecteur 3•, moyenne tour, écran 14•, clavier, souris, jeux : 5000 Frs. Tel à Denis au 42 37 77 06.

Dép. 92 Vends imprimante Epson LQ-100, 24 aiguilles avec manuel d'utilisation : 600 Frs. Tel au 47 88 29 22.

Dép. 92 Vends portable PC 386 SX 16 2 Mo Ram, DD 40 Mo (100 Mo avec double space), écran SVGA 256 niveaux de gris, option modem, copro, Dos 6.0 : 2800 Frs. Tel au 47 39 66 92.

Dép. 92 Vends PC DX2 66 8 Mo, 256 Ko, DD 340 + 420, CD x4, SB Wave 32, carte SVGA 1 Mo VLB 16•, Dos 6.2, Windows, nbx logiciels, BJ10 : 6500 Frs. Tel au 45 06 62 24.

Dép. 92 Vends ou échange jeux CD et HD à bas prix. L. Boumeddane 3 Rue Guynemer 92700 Colombes

Dép. 93 Vends carte graphique S3 64 bits, PCI, 1 Mo : 1000 Frs, moniteur couleur SVGA 14• : 1000 Frs, imprimante à jet d'envre Canon BJ0EX : 1200 Frs, carte son SB Pro 2 : 400 Frs. Tel au 40 11 26 43 après 19 h 30.

Dép. 93 Vends PC 486 DX50, HD 540 Mo, CD Rom double vitesse, carte son Jazz 16 bits, 8 Mo, 15•, NE FSC SVGA 2 Mo & 486 DX4/100, 4 Mo, HD 540 Mo, carte SVGA 1 Mo & voiture 1/8ème thermique TT + radio complète. Tel au 48 94 86 21.

Dép. 93 Vends 486 DX2 66 8 Mo Ram, 420 Mo DD, CD 2x, carte son SB 16, SVGA 1 Mo écran 14•, sous garantie 15 mois : 7000 Frs. Franck au 43 08 15 53 après 18 h.

Dép. 93 Vends 486 Dx 33 4 Mo, SB 16 ASP, 2DD 250 Mo Mo chaque, CD double vitesse, écran SVGA, carte vidéo 1 Mo, lecteurs 3• et 5•, nbx jeux, utils sur CD et disks : 6200 Frs. Tel au 43 83 25 19.

Dép. 93 Vends jeux PC et CD pas chers. Bellay Bruno 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép. 93 Vends jeux et utils à prix très cool. Tel au 43 84 04 33 ou Dyon Fabrice 93 Allée Richelieu 93270 Sevran.

Dép. 93 Vends jeux PC CD et disks à bas prix. Bajolais Fabrice 5 Chemin des Cheneaux 91220 Bretigny sur Orge ou tel au 69 25 13 36 ou 60 85 18 39.

Dép. 94 Vends PC 486 DX 33, 8 Mo Ram, DD 210 Mo, Sound Blaster Pro II + enceintes, écran 14•, carte vidéo , clavier azerty, souris. Tel au 45 69 24 54 après 19 h.

Dép. 94 Vends PC multimedia Olivetti 486 SX 25, CD Panasonic 562B, carte son HP 1 an, nbx jeux CD et disks : Doom, LOL, Megarace, Cyberia... 5500 Frs. Tel au 49 83 06 91.

Dép. 94 Vends 486 DX4 100, VLB 8 Mo de Ram, DD 210 Mo, carte vidéo 1 Mo, sound blaster 16 ASP MCD, lecteur CD Mitsumi, écran 14•, souris, clavier, le tout pour 7500 Frs. Tel à Guillaume au 48 77 85 92 après 20 h.

Dép. 94 Vends barrettes de mémoires tout type à petit prix. Tel à Nicolas au 48 85 14 76 après 18 h 30.

Dép. 94 Vends Pentium 75 Mhz, 16 Mo DD 540 Mo, CD 4x, SVGA 15•, fax, SB Pro 2, Cannon BJ10, tbe, utils, jeux, cédé à 11000 Frs. Tel au 43 74 17 55.

Dép. 94 Vends CD originaux : Need for Speed : 250 Frs, US Navy Fighters VF : 200 Frs. Tel à Marc au 46 70 45 71.

Dép. 94 Vends DX2/66 VLB 8 Mo, écran SVGA NE 14•, CD Panasonic 2x + carte soundblaster 16 value, 2 lecteurs 3• HD, sous garantie : 8000 Frs. Tel au 47 26 21 89 à Lam Senaporak.

Dép. 94 Vends 486 DX2 66, CD double vitesse, SB 16, 8 Mo Ram, DD 540 Mo, moniteur 14•, enceintes 2x80 w, jeux, utils, pad, souris, Dos, Windows : 7500 Frs. Tel au 48 99 90 39.

Dép. 94 Vends carte vidéo PCI Matrox Ultima II, 2 MB ext 4 MB : 1000 Frs. Tel au 48 53 18 03 à Paulo.

Dép. 94 Vends lecteur CD Panasonic simple vitesse, SB Pro 2 : 700 Frs, carte fax/modem 9600 DBS : 250 Frs, DD IBM 40 Mo : 100 Frs, carte son Thunder Board compatible SB : 100 Frs. Tel au 46 71 39 46 à Bertrand.

Dép. 95 Vends Processeur 486 SX2 50 : 700 Frs. Tel au 39 59 34 96 à Fabien après 18 h.

Dép. 95 Vends jeux PC originaux : Space Hulk, Mad Dog Mac Cree CD, X-wing, Seven Guest : 125 Frs le jeu port compris. Tel au 39 59 40 85.

Dép. 95 Vends ou échange sur PC. Tel à Pascal au 34 32 16 10.

Jobs

Dép. 35 Infographistes 3D Studio recherche contacts sérieux avec utilisateurs 3DS3 ou 4, recherche tout logiciel d'infographie. Tel au 99 34 98 34 après 19 h.

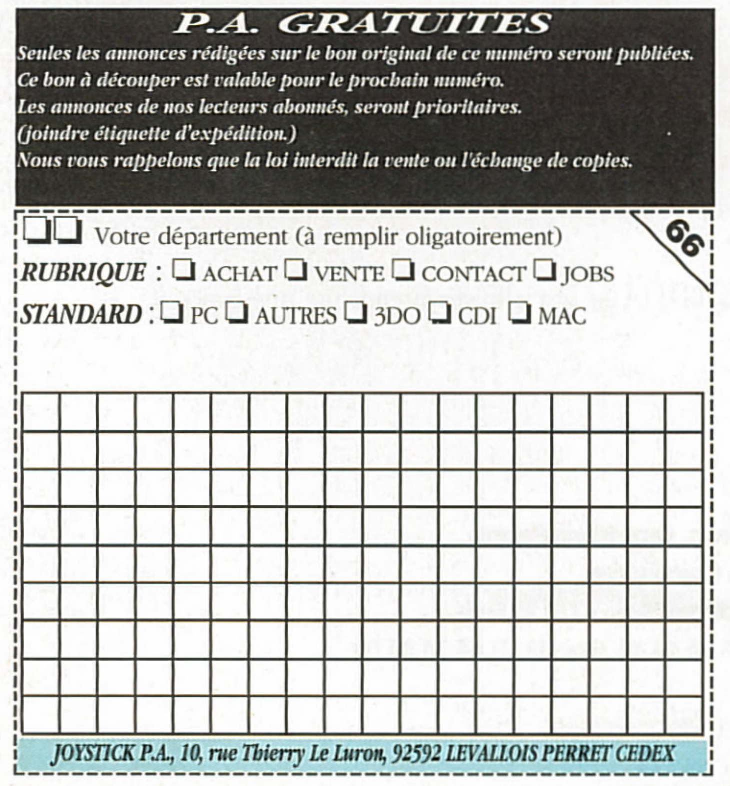
Dép. 69 Dans le cadre du développement d'un nouveau projet, le Groupe Infogrames Entertainment, leader européen de l'édition de logiciels de jeux interactifs, recherche un Directeur Artistique. Envoyez tout dossier de présentation et/ou CV à Hervé Garcia - Unité de programme Fiction Réf. STAR/10.95 Société I.W.P. 82-84 Rue du 1er Mars 1943 69628 Villeurbanne Cedex, Ne pas téléphoner.

Dép. 69 Vous êtes jeune (entre 20 et 25 ans), vous êtes un fan de jeux vidéo (PC, Amiga, Consoles...), vous avez de bonnes connaissances en Dos, vous parlez anglais (bases). Electronic Arts recherche, sur Lyon, plusieurs personnes (CDD et CDI) pour son service consommateurs (Hot Line technique, Test de jeux...). Si vous êtes intéressé(e), envoyez un CV + photo et une lettre de motivation à : Electronic Arts France Géraldine Guevel Centre d'Affaires Télébase, 3 Rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or.

Dép. 75 CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT recherche Infographistes sachant utiliser 3DS, Photoshop, passionnés, ambiance •Donjons et Dragons•. Envoyez CV + disk de démo à CRYO Maurice CHOUKROUN 24 Rue Marc Seguin 75018 Paris.

Dép. 94
Cherche infographistes pour création de jeu d'aventure, projet sérieux. Tel au 49 82 40 71 à Julien ou Skyman.

Dép. 95
Stywox interactif recrute programmeurs, langage C, 80x86, 68xxx, 32 Bits RISC, infographistes 3D, Bitmap.
Envoyez vos CV + démos ou contactez-nous au 39 34 09 16 (RP) ou STYWOX INTERACTIVE BP 31 95301 Pontoise Cedex.



Vous allez piloter un avion de combat de 70 millions de $…
…Alors accrochez-vous à votre PC.

PC CD ROM

05-02-32-65
(APPEL GRATUIT)



TFX EUROFIGHTER 2000 :
DES CAPACITÉS EXCEPTIONNELLES.
Une agilité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques.





TFX EUROFIGHTER 2000 :
UN JEU QUI VA TRÈS LOIN…
TFX EUROFIGHTER 2000 utilise les techniques les plus évoluées de mapping de polygones et des effets cinématiques. Intro en silicon graphics, images en 3 D, localités reproduites à partir de cartes d'état-major… tout est d'un réalisme à s'y tromper.

… ET PRESQUE UN PEU TROP LOIN !
Un réalisme tel que les concepteurs de l'avion ont insisté pour que certaines données du jeu soient transformées…





***GEN 4 :* "TFX EUROFIGHTER 2000 SE POSE COMME LE MEILLEUR SIMULATEUR DE COMBAT".**